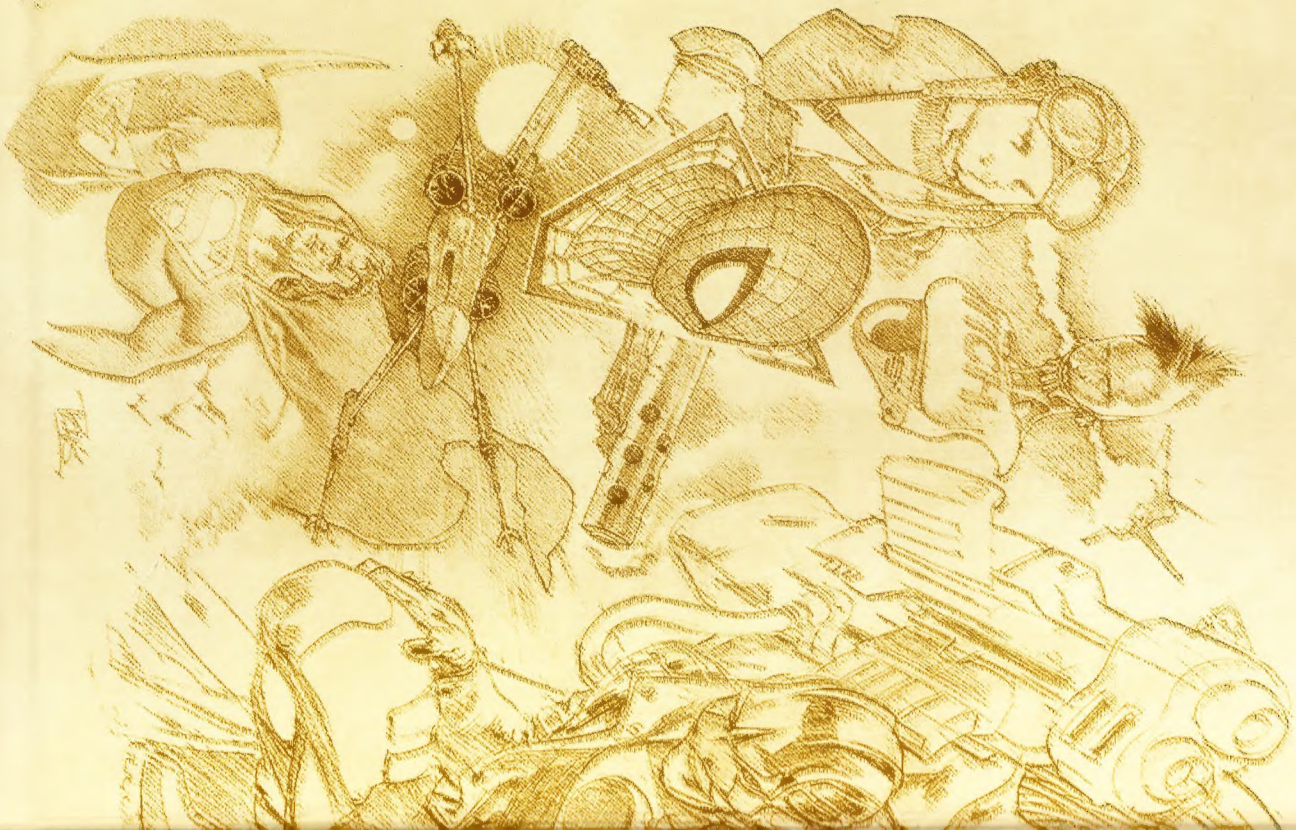
COMIC BOX



Préface

Cinq ans déjà ! Fin janvier 1998, nous décidions, quasiment sur un coup de tête de donner naissance au premier magazine sur les comic-books en langue française. Nous n'avions même pas de nom ! Il nous est venu dans le train, au retour d'une visite éclair au Festival d'Angoulême, cette année-là. Deux mois plus tard, un numéro zéro était prêt. Le 9 juillet 1998, COMIC BOX#1 déboulait dans les kiosques avec Spider-Man pour ambassadeur.
Début 2003. Après des fortunes diverses, nous sommes toujours là. Vous aussi. Nous avons reçu des centaines d'e-mail, de nombreux témoignages de soutien, et, ce qui compte plus que tout, COMIC BOX ANNUEL#1 est quasiment épuisé ! Merci à tous !

Nous avons choisi d'intituler ce volume *Une nouvelle dimension*, car les comics ont bel et bien pris leur place en France comme dans le reste du monde. Après une année de réflexion et de repli suite aux événements du 11 septembre 2001, la créativité et l'innovation sont de retour. L'année en cours est placée sous le signe de l'audace. Anticipant la fin des succès commerciaux des comics "nostalgiques" des années 80 (GI Joe, Transformers, Robotech,...), l'heure est au renouvellement. Les éditeurs américains ont décidé de retrousser leurs manches et d'agir tous azimuts afin de gagner de nouveaux lecteurs.
DC choisit la sécurité en remettant de jeunes héros (les Teen Titans, les Outsiders,...) sur le devant de la scène. Dark Horse préfère miser sur son fond de commerce : la licence (*Star Wars, Shrek*). Pour Crossgen, la priorité est de tenter de nouvelles formes de dessins et d'exporter ces séries, en plus d'un ambitieux programme co-piloté avec l'éducation nationale américaine. Quant à Marvel, la Maison des Idées succombe à la déferlante Manga en lançant des séries sous l'appellation *Tsunami*. On le voit, le lecteur n'aura que l'embarras du choix !
COMIC BOX a fait le tour de tous ces éditeurs afin de vous éclairer sur les projets et les réalisations en cours et à venir.

Si nous avons décidé d'ouvrir notre ouvrage sur le 7ème art, c'est que pour la première fois de son histoire, le monde des comics est à l'origine de cinq "blockbusters". Avec des films aussi ambitieux que *X-Men 2, Daredevil, Hulk* et *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires* mais aussi le plus modeste *Bulletproof Monk*, jamais auparavant nous n'avions connu une année si riche. Cette vitalité exceptionnelle est la preuve que les liens entre Hollywood et les comics sont désormais solides.

Enfin, il y a, encore et toujours les artistes. Sans eux, nous ne lirions pas de comics ! De leur capacité à véhiculer l'émotion dépend la réussite de ce genre qui nous passionne tant. Cette fois encore, nous avons ouvert la rubrique "Planches Contact" à des talents variés : Tim Sale, Andy Park, John Cassaday et Richard Isanove. Et comme toujours, ils ont répondu avec enthousiasme et modestie.

Excellente lecture à vous,
La Rédaction
Mars 2003

Comité de rédaction : Lise Benkemoun, Xavier Fournier, Izod, Phong-Vu, Antoine Maurel, Zemo.
Fondateur : Fabrice Sapolsky

Remerciements / Special thanks to :
Fershid Bharucha, Franck Védère, Michael Doran, Jeff Suter, Joe Quesada, Jeph Loeb, Adam Phillips, Geoff Johns, Andy Park, Olivier Coipel, Chuck Austen, John Cassaday, Bryan Hitch, Richard Isanove, Brian Michael Bendis, Jim McLauchlin, Liz Brizzi, Stephanie Lesniak, Bill Rosemann, Brandon Peterson, Mike McKone, Jean-Pierre Fueri, Ben BK, Richard Starkings.

Tous les personnages cités et illustrés dans ce numéro sont la propriété exclusive de leurs auteurs et éditeurs.

• **Couverture A :**
Dessin : Bryan Hitch - Encrage : Paul Neary - Couleurs : Richard Isanove
X-Men are ™ & © 2003, Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved.
• **Couverture B :**
Dessin : John Cassaday - Couleurs : Benoît Bekaert
Daredevil, Elektra, Bullseye are ™ & © 2003, Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved.

Copyright, © 2003 EDITIONS USA et les rédacteurs pour la présente édition
EDITIONS USA, 127 rue Amelot, 75011 Paris
ISBN 2-914409-31-1
Dépôt légal: avril 2003
Imprimé en Italie par Valprint.
COMIC BOX est une marque déposée de Xavier Fournier

Retrouvez nous sur : www.comicbox.com

Sommaire

06 CHAPITRE 1 Comics : l'année du cinéma

06 • **Hollywood au pays des comics... :** nos chers comics sont prêts à tout pour se faire (bien) voir de l'industrie du cinéma. Vont-ils y perdre leur âme ?
10 • **X-Men, le rêve démultiplié :** le film X-Men 2 sort cette année avec comme leitmotiv le "rêve" de Charles Xavier. Le problème, c'est que depuis 1963, ce bon Xavier a plusieurs rêves et on se mélange un peu...

14 **PLANCHES CONTACT**
En cette année du cinéma, il était logique de demander à Tim Sale, un artiste complet, d'ouvrir son carnet de croquis. Au menu, des esquisses de son dernier projet, Hulk : Grey, ainsi que des dessins issus de Batman : Dark Victory et Superman for all Seasons.

18 • **Entretien avec Brian Michael Bendis :** le scénariste le plus incontournable du moment ! Affairé sur *Daredevil, Ultimate Spider-Man, Ultimate X-Men, Alias* ou encore Powers, il nous livre son point de vue sur les comics à Hollywood, l'industrie d'aujourd'hui et... le futur de Daredevil !
22 • **Hulk, le retour du monstre :** découvrez l'électrochoc imposé par Marvel, pour que le géant vert soit d'attaque à l'arrivée du film d'Ang Lee.
24 • **Daredevil, "Miller's crossing" :** Daredevil, le film a déboulé sur les écrans en mars. Force est de constater que Frank Miller a inspiré le réalisateur avec force, mais tout le monde n'est pas de cet avis !
26 • **De LOEG à LXG :** L'inimitable Alan Moore a inventé *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires*. La Fox en a acheté les droits et tourné le film LXG. Vous suivez ?

28 **PLANCHES CONTACT**
Après trois ans à dessiner Tomb Raider, Andy Park s'est fait plutôt discret. Nous sommes allé lui demander de nous montrer ce qu'il a fait depuis.

32 CHAPITRE 2 Tendances : c'est dans l'air...

32 • **Générations perdues, jeunesse retrouvée :** Vous allez bientôt le remarquer, le jeunisme frappe chez les éditeurs de comics...
36 • **Le grand bluff :** vous croyiez que les comics se vendent par milliards ? Que la nuit tous les chats sont gris ? Nous avons déterré les vrais chiffres...
38 • **Entretien avec Jim Lee :** l'enfant prodige est de retour... et par la grande porte ! Alors que son *Batman* est #1 des ventes aux USA, Jim donne sa vision du monde des comics avec humour.
42 • **Le blues des vilains :** Il ne fait plus bon être un super-vilain de nos jour ! Enquête sur une espèce en voie de disparition...
45 • **Petits procès entre amis**
46 • **Spider-Man :** ou comment, en deux ans, l'homme-araignée a reconquis le public.

48 **PLANCHES CONTACT**
Captain America, Planetary et... la couverture de Comic Box. John Cassaday vous fait entrer dans son univers et cela vaut le déplacement !

52 CHAPITRE 3 Dans l'ombre des grands

52 • **Les petits labels :** passés ou présents, coup de projecteur sur ces artisans qui tentent d'exister aux côtés des grands.
56 • **Entretien avec Mike McKone :** le dessinateur d'*Exiles* et des *Teen Titans* est un "petit poisson" dans la communauté des artistes. Son avis s'imposait...
59 • **Dark Horse :** la stratégie de la niche.
60 • **Crossgen :** né pour durer ?
62 • **La théorie de Chaos :** histoire d'un gâchis.
64 • **Entretien avec Marc Silvestri :** le plus autonome des fondateurs d'Image revient vers sa planche à dessins. Nous nous devions de couvrir l'événement !

66 **PLANCHES CONTACT**
Après un début de carrière chez Marvel et Image, Brandon Peterson a élu domicile chez Crossgen. Il a fait récemment évoluer son style et a tenu à vous en faire profiter.

72 CHAPITRE 4 La fourmillière comics

72 • **Haro sur les talents venus d'ailleurs :** de nombreuses personnalités du showbiz débarquent dans le monde des comics. Tendance ou coup marketing ?
76 • **Entretien avec Chuck Austen :** ex de l'animation et des jeux vidéos mais ayant commencé dans les comics, le nouveau scénariste des *X-Men* connaît bien le sujet.
80 • **My comic is rich! :** les auteurs Anglais ont fait une OPA sur l'industrie ? On dirait bien, pardi !

82 **PLANCHES CONTACT**
On connaissait Richard Isanove le coloriste, désormais, notre compatriote révèle également ses talents de dessinateur... Attention les yeux !

86 CHAPITRE 5 En français dans le texte

86 • **L'exception culturelle :** On vous parle d'un temps que les moins de... 50 ans ne peuvent pas connaître !
90 • **L'autre pays des comics :** le Canada.
93 • **Contrôle d'Identité :** Olivier Coipel, le nouveau Frenchie de Marvel... cocorico !
94 • **Le héros oublié :** Super-Boy... le héros français !
95 • **Rebonds :** ça s'est passé depuis CBA#1
96 • **Dr Psycho :** Les costumes n'en font qu'à leur tête, voici pourquoi !

Hollywood au pays des Comics...

PAR XAVIER FOURNIER

Pour les lecteurs de comics de tout poil, voir une BD adaptée sur grand ou petit écran est à la fois une bénédiction (enfin, notre "culture comics" sort du ghetto !) et un fléau ("t'as vu, ils ont tout changé, trahison!"). Hollywood vient chercher dans nos chères BD un materiau de qualité, déclinable en franchises et achetable à prix raisonnable. Les studios californiens déroulent aujourd'hui le tapis rouge aux créateurs de comics. Mais on peut se demander si l'industrie des comic-books n'a pas un peu facilement vendu son âme à Hollywood pour obtenir la visibilité qui lui fait défaut.

C'est vrai, les films sont (globalement) de plus en plus fidèles à la vision originale des créateurs. Mais à l'autre bout du spectre, les éditeurs de comics en rajoutent dans leur volonté de rendre leurs BD "plus" adaptables. Vous avez dit zélés ?

...De quoi être vert ?

2003 est une grosse année cinématographique pour les fans de comic books. Pas moins de cinq adaptations de BD américaines se seront succédées sur le grand écran en l'espace de quelques mois. *Daredevil*, bien sûr, mais aussi *X-Men 2*, *Hulk*, *League of Extraordinary Gentlemen* et le moins connu *Bulletproof Monk* (nous reviendrons sur ces films dans les pages suivantes). Du coup, certains y voient déjà «l'année des comics». Et si l'on vous disait que l'année des comics au cinéma a déjà eu lieue... l'an dernier ? 2002 a vu exactement autant d'adaptions débouler dans nos cinémas : *Ghost World*, *Blade 2*, *Spider-Man*, *Men in Black 2* et *Road to Perdition* sont tous à la base des concepts tirés de bandes dessinées publiées aux USA. 2002 n'avait donc rien à envier à 2003 sur ce plan (et 2004 et s'annonceraient déjà également chargée sur ce plan). Pour autant peut-on dire que les comics sont en train de conquérir les salles obscures ? 5 films sur l'année, c'est une goutte d'eau dans la production cinématographique. Dans le même temps les adaptations «ciné» de romans sont bien plus nombreuses. Et pourtant personne, en évoquant *Harry Potter* ou *le Seigneur des Anneaux*, ne parle d'une conquête du cinéma par le monde des livres...

Au final, en 2002, seul *Spider-Man* aura marqué les esprits en tant que film un tantinet marqué «comic», sans doute parce que son aspect immanquablement super-héroïque fait qu'il ne peut guère cacher d'où il vient. Et encore la production se sera t'elle donné beaucoup de mal pour brouiller les pistes en jouant la carte de la nostalgie du dessin animé des années 70 (Aérosmith étant appelé à la rescousse pour jouer la version rock du générique du même dessin animé). Moralité, l'an dernier plusieurs journaux américains de cinéma classaient *Spider-Man*, le film, non pas comme un concept de BD mais bien comme une adaptation de dessin animé, au même titre que *Scooby-Doo*. Eux parlaient de l'année de transition des cartoons à l'écran, en citant... Spidey pour exemple. Pour les autres films «comics» de l'année écoulée, le quiproquo était là aussi : La grande majorité du public de *Men in Black* n'aura sans doute pas réalisé qu'il regardait une adaptation puisque la BD d'origine eut, à sa sortie, une diffusion très confidentielle. Et combien de spectacteurs de *Les Sentiers de la perdition* savaient, en suivant les tribulations de Tom Hanks, que l'idée provenait d'une épaisse «graphic novel» écrit par Max Alan Collins et dessiné par Richard Piers Rayner, paru voici 5 ans chez un sous-label de DC Comics. Alors, malgré le succès mondial de *Spider-Man*, on peut voir qu'Hollywood y va du bout des lèvres et n'est pas forcément très fière de frayer avec les héros de papier et enrobe autant que possible la provenance de l'idée. Le cinéma américain est d'accord pour se mélanger avec la BD mais préfère, dans la mesure du possible, que cela ne sache pas trop... c'est presque impossible à cacher avec *Spider-Man*, sans doute difficile avec *Hulk* et *Daredevil* mais le fait est là...

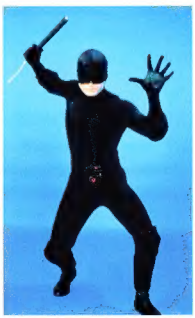
Devenir vedette de cinéma, c'est un rêve pour beaucoup. La BD américaine n'échappe pas au phénomène et a repris, depuis trois ans, le chemin des studios hollywoodiens en espérant y retrouver le secret de la célébrité. Comme une starlette en devenir, elle se trouve maintenant devant un choix faustien: jusqu'où aller dans les concessions, les compromis, tout en restant elle-même...

Prête à tout pour réussir...

Pourtant, si cette même BD américaine a toujours été intéressée par l'union avec le 7ème art, c'est au contraire parce qu'elle voulait que cela se sache... Au début, les «comics», étaient une activité modeste. Les premiers éditeurs de ces fascicules étaient souvent des imprimeurs qui avaient décidé de fabriquer leurs propres ouvrages. Les premiers auteurs étaient, eux, des adolescents malingres, payés quelques sous et dessinant leurs séries dans l'arrière boutique de ces mêmes imprimeurs. Et puis très vite, avec le succès de ces premières BD, le merchandising a commencé à faire son œuvre. Un merchandising modeste à l'époque. On était à la fin des années

30, au début des 40's.... Superman eut droit à sa marque de chewing-gum de la même manière que lui et quelques-uns de ses congénères eurent droit à ce qui semblait alors être la consécration : des adaptations sous forme de feuilletons radiophoniques. Et puis il y avait, tout en haut, ce qui ressemblait à un eldorado inatteignable : le cinéma et les «serials» qu'on y projetait à l'époque. Sans doute parce que les versions radios des héros et super-héros de BD étaient vite devenues populaires, le cinéma daigna pourtant s'intéresser à ce genre.

Et là, l'industrie des comics se comporta comme une jeune fille prête à tout pour réussir à la grande ville et voir son nom en lettres de néon : pour devenir encore plus célèbre, convaincue qu'avec cette célébrité viendraient encore plus de lecteurs. Alors, elle se transforma en fille facile et... ne se fit pas payer. Bon nombre des premières adaptations cinématographiques de comics, il y a une soixantaine d'années, ne coûtèrent rien aux studios hollywoodiens parce que les éditeurs des BD d'origine, convaincus de faire une bonne affaire, préféraient céder gratuitement les droits, convaincus de se «refaire» sur les ventes de leurs propres BD quand les films sortiraient. En découla une véritable tradition de se soumettre de la soumission au cinéma. Toutes les modifications, tous les efforts seraient possibles à condition qu'on lui donne accès aux média audiovisuels...



Le Daredevil façon "années 80", Cheap, apparaissant dans un téléfilm de Hulk (ci-dessus). Et Ben Affleck, le Daredevil version 2003 (en bas).

Concessions à perpétuité...

Daredevil, qu'on va ainsi revoir une nouvelle fois en chair et en os, en a souffert dans les années 80, lors de sa première adaptation.

C'était pour la télévision, en tant que personnage secondaire d'un téléfilm de Hulk, mais le scénariste avait apparemment décidé envers et contre tout de faire un remake de la série Batman des années 60. Au lieu de son célèbre costume rouge Daredevil (joué par Rex Smith) est donc paré d'un uniforme noir, d'une cagoule sans fentes pour les yeux (jugées superflues par la production, même si ses adversaires n'étaient pas censés savoir qu'il était aveugle) et surtout, comble du kitsch, pourvu d'un téléphone spécial, chez lui, qui le mettait en ligne directe avec la police quand celle-ci souhaitait lui donner des missions.

Car même si, depuis les années 40, les éditeurs ont compris la leçon et vendent désormais leurs droits plutôt que de les offrir, les habitudes prises font que ces droits, jusqu'à une date récente, étaient notoirement moins élevés qu'un certain nombre d'autres «properties». Ainsi donc, souvent, les maisons de productions achetèrent des droits de héros de BD pour mieux copier, en fait, d'autres concepts télévisuels qu'ils n'avaient pas dans leur catalogue. Comme le Daredevil TV des années 80 «Batmanisé» à la sauce des 60's, *Lois et Clark* arriva ainsi comme par enchantement après qu'une autre série, *Clair de Lune*, ai tenu en haleine les spectateurs pendant plusieurs saisons sur le thème de «vont ils franchir le pas ?».

De manière moderne, *Smallville* tombe à pic pour combler le créneau *Roswell* et l'éphémère *Birds of Prey* fleurait bon les références télé, quelque part entre *Dark Angel* et *Charmed*. Les héros de BD, de concession en concession, en viennent parfois à plus ressembler à certains autres concepts télévisuels qu'à la BD d'origine. Pour en revenir à *Men In Black*, par exemple, la BD de départ, méconnue, mettait en scène une organisation secrète d'hommes en noir, c'est vrai, mais celle-ci était en fait une menace que combattait de l'intérieur le héros, vêtu de blanc... Autant de concessions assez larges qui démontrent que la BD américaine ne s'est toujours pas défaite de son réflexe de midinette : quand le cinéma ordonne, elle obéit sans broncher... Il y a un risque, bien sûr, c'est qu'un film, un jour, pourrait ne pas marcher. Qu'adviendrait-il donc de la BD qui aurait misé sur le mauvais cheval, aurait anticipé sur les changements à venir... pour se voir associée à un film ringard ?

L'heure des choix

Pour toutes les autres sortes d'adaptation, les éditeurs américains sont d'une rigueur sans faille. Vous voulez sortir une gamme de tasses représentant les X-Men ? Alors vous allez recevoir un paquet de classeurs reprenant les "style guides", les graphismes dont il est strictement interdit de s'éloigner. Vous voulez sortir un film ? Alors, là, la donne est inversée, tout est discutable. Toutes les «trahisons» du modèle de départ ne sont pas forcément pour le pire, cependant. Il y a l'exemple de *Blade* : dans les BD où il est apparu, c'était un héros grincheux, à la coupe afro. Les studios de cinéma l'ont sérieusement dépoussiéré. Et il semble évident que, comme sous-entendu dans le film *X-Men*, les uniformes en spandex jaune des mutants n'auraient pas fonctionné à l'écran. Mieux valait sans doute les «Matrixiciser» (le film *Matrix*, est devenu une référence pour les costumiers...) pour le bien général. Et là, c'est le comic book qui a du synchroniser au film et pas le contraire : les personnages ont été relookés pour mieux convenir à ce qui avait été fait à l'écran. En fait, à l'heure où les adaptations cinématographiques de comics se multiplient et vont se suivre à une cadence soutenue, c'est un choix cornélien qui se pose aux éditeurs : puisqu'ils ont tout fait, pendant des années, pour que, via le cinéma et la télévision, on reconnaisse leurs personnages, doivent-ils franchir le pas et ne devenir, à leur tour, que des «adaptations» du film qu'ils ont inspirés ? Dès X-Men, la réponse semblait être oui : à la sortie du film, celui là ne portait qu'en tout petit, en bas dans l'affiche, la mention de son origine dans la BD. Tandis que le comic book, lui, avait l'inscription «le comic qui a inspiré le film X-Men». Le monde à l'envers. Un peu comme si les livres d'*Harry Potter* avouaient du bout des lèvres avoir inspiré des films mais que ceux-ci, inversement, ne veuillent guère dire qu'ils viennent à la base d'un best-seller.

En fait, on peut dire que les comics adaptés se retrouvent aujourd'hui dans la même position que la franchise *James Bond*. Bond, à la base, c'est bien entendu un personnage de roman. Mais aujourd'hui, après que de multiples films l'aient transposés à notre époque, après que des millions, peut-être des milliards de spectateurs l'aient rencontré sur écran plutôt que dans un livre, ne devrait-on pas dire que James Bond est maintenant avant tout un héros de cinéma ?

Personnages en kit

Marvel Comics, maison-mère de Spider-Man et des X-Men, semble avoir tranché : il

faut embrasser à bras le corps les modifications apportées par l'audiovisuel, où même les devancer. Comme *Mutant-X* : un concept vendu clé en main à la TV américaine et qui n'avait jamais fait l'objet de la moindre parution[!]. Créatrice des personnages, Marvel s'est contentée de sortir quelques numéros spéciaux après le lancement de la série à l'écran. On en arrive donc au stade de personnages qu'on invente même plus pour les publier mais «prêts à adapter» ce qui préfigure peut-être une évolution radicale pour les maisons d'éditions, qui n'auraient plus pour objet premier de publier des livres mais de gérer une écurie de personnages. DC Comics, filiale de Warner Bros, a bien faillit franchir le pas dans les années 90, au plus fort de la crise des comics : alors que les ventes de BD tombaient, les dessins animés de Batman et Superman restaient, eux, très populaire.

La rumeur voulait même que Warner envisage de fermer DC en tant qu'éditeur pour ne plus être qu'une agence de droits de personnages comme Superman, qui ne seraient alors plus parus autrement que dans des adaptations, tournant pour toujours le dos à la BD. Finalement ce plan extrémiste fut oublié... Bien que ne franchissant pas, non plus, un pas si extrême, Marvel s'y est préparé : Marvel Comics n'est plus aujourd'hui qu'une division de Marvel Entertainment Group qui affiche dans sa raison sociale pour occupation première... la construction de jouets. Marvel Characters, une autre filiale, a, elle, été créé pour gérer directement les droits des milliers de personnages de l'éditeur... Dispositif légal mis en place au même moment ou DC se posait la question, il ne semble cependant pas annoncer la disparition immédiate de la branche publication au profit du seul Marvel Characters mais c'était sans doute, là aussi, l'intention au plus fort de la crise. Il faut dire que, par exemple, à l'heure où le dessin animé *X-Men Evolution* en est à sa troisième saison de succès, le comic book *X-Men Evolution* a du, lui, s'arrêter au #9 pour mévente il y a quelques mois de cela...

La réussite à l'écran, c'est donc une chose bien différente de la réussite en BD (et vice-versa). Qu'augure donc, pour 2003, cette situation bien étrange ? Et bien un condensé de ces cas de figure. Bien que ne pouvant renier ses racines BD, Hulk fera sans doute au moins en partie l'objet d'une communication basée sur l'ancienne série TV qu'une partie du public connaît plus que le comic toujours publié

X-Men a été vendu aux spectateurs comme "la BD qui a inspiré le film". Le comic-book réduit au rang d'accessoire d'Hollywood ? On croit rêver...

(d'ailleurs Lou Ferrigno a été ressorti de la naphtaline pour dire tout le bien qu'il pensait du film). D'ailleurs ce passé de série TV semble lui assurer à l'avance d'être le blockbuster «comic» de l'année. *Daredevil*, moins populaire que *Spider-Man* ou *Hulk* --mais le film a quand même dépassé la barre des 100 millions de $- a été sujet à un curieux phénomène : si les magazines TV US lui ont accordé leur couverture, bon nombre d'entre eux ont préféré retirer la cagoule au personnage. Ben Affleck se vend mieux que Daredevil... Quant à *Bulletproof Monk*, il serait très étonnant que le fait que ce soit à la base, un comic book

Bulletproof Monk
Chow Yun Fat ce héros...

sorti chez Image soit prédominant dans les articles qui en parleront. La présence de Chow Yun-fat en acteur principal a déjà fait dire à quelques magazines qu'il s'agissait de l'adaptation... d'une BD chinoise !

L'avenir en grand ?

Si les projets autour des comics se multiplient, on peut donc dire qu'à l'inverse la bataille pour une meilleure reconnaissance de ces derniers est loin d'être terminée. Mais qui dit qu'elle ne sera pas gagnée ? Car si les films déjà sortis n'ont pas fondamentalement révolutionné les ventes des séries d'où ils sont issus (comme nous auront l'occasion d'en parler dans les pages qui suivent), certaines retombées indirectes se sont déjà fait sentir. En fait, plus que le film en lui-même, on peut dire que c'est la publicité autour du film qui est la plus intéressante pour les personnages concernés. Si l'on prend l'exemple de *Spider-Man*, l'imaginer en version géante, de 3 m de haut, suspendu au dessus des Galeries Lafayette, c'était encore, en début d'année dernière, une hallucination de fan.

Aujourd'hui, c'est devenu une réalité. Comme les affiches géantes de *Daredevil* qui ont fleuri à l'approche de la sortie française. Une démonstration de force qui, en elle-même, ne rapporte pas plus d'argent aux comic books d'origine. Néanmoins, et là on en revient au but initial des éditeurs, cette brassée médiatique ouvre des portes. Ainsi, sous la pression des sorties répétées de films, *Entertainment Weekly*, célèbre magazine américain, vient de créer sa propre rubrique comics. Et çà, pour le coup, c'est une très bonne nouvelle pour l'industrie de la bd made in USA. Car E.W. a une moyenne de 1.500.000 exemplaires en circulation à chaque numéro. Et E.W. n'est pas le seul à s'y mettre. Joli coup de pub pour les comics, donc. En 2003, il n'y aura sans doute pas de miracle, pas de transformation subite. Mais 2003 (et ses adaptations cinématographiques) c'est une année charnière qui va mettre en place les fondations d'autres événements à venir...

2004-2005 : le programme...

Le projets à l'écran ne manquent pas. voici ce qui est prévu (sous toutes réserve) :

- **Hellboy** : Guillermo Del Toro tourne le film cette année à Prague.
- **Fantastic Four** : le film est en développement au studio Fox. Peyton Reed est le réalisateur. le studio voulait George Clooney pour le rôle de Red Richards.
- **Namor** : le Prince d'Atlantis sera sur les écrans l'an prochain.
- **Iron-Man** : New Line Pictures espère que le film sera fini pour l'été 2005. Al Gough et Miles Millar (SmallVille) écrivent le scénario.
- **Punisher** : lui aussi est prévu pour 2005. Jonathan Hensleigh dirigera sur un script de Mike Tolkin.
- **Man-Thing** : l'homme-chose arrivera en 2004 che Paramount. Brett Leonard (*le Cobaye*) réalise.
- **Amazing Spider-Man** : qui a dit Octopus ? réponse le 2 juillet 2004.
- **Superman** : Warner espère arriver à boucler le film pour noël 2004. Cela paraît difficile après le forfait du réalisateur Brett Ratner...

ÉGALEMENT PRÉVUS : Iron Fist, Deathlock, Powers, Freemind, Constantine, Ghost Rider, Catwoman et un nouveau Batman, scénarisé par David "Blade" Goyer.

X-Men : le rêve démultiplié...

PAR XAVIER FOURNIER

Vous êtes vous déjà demandé quel est le sujet des X-Men ? Quelle est la trame au-delà de l'affrontement entre héros et vilains ? Si vous avez répondu quelque chose genre une parabole sur le racisme, vous avez en partie faux. Ça, c'est le thème, pas le sujet. Si cela peut vous rassurer, les X-Men, entre eux, ne semblent pas d'accord sur ce qu'est exactement leur mission. Et leurs auteurs successifs n'ont pas l'air d'en être plus sûrs. Tout ce qu'ils savent, c'est qu'ils veulent se rapprocher de l'angle des films, en essayant de s'accaparer une partie du succès cinématographique. Quelques indices pour s'y retrouver dans ce labyrinthe...

Définir le thème des X-Men, ça ne pose pas de problème : c'est la confrontation entre mutants et humains qui fournit une sorte de parabole parfaite sur les chocs culturels et ethniques. Dénoncer la discrimination d'une race ou d'une minorité, voilà le pain quotidien de cette BD lancée voici maintenant 40 ans, avec des paralèles lorgnant vers la Shoah ou la fin de la ségrégation en Amérique... Mais définir le sujet de cette BD à succès voilà qui est nettement plus difficile. Car depuis quatre décennies Les X-Men qui changent pratiquement de sujet comme de chemise. Voyez plutôt: dans *Uncanny X-Men #1* (en France dans Strange #1), en 1963, quand le Professeur Charles

Xavier réunit ses cinq X-Men originaux (Cyclope, Iceberg, Angel, le Fauve et Strange Girl) la mission qu'il leur expose est claire : il s'agira pour eux d'aiguiser leurs pouvoirs afin d'assurer un futur dans lequel humains et mutants (branche nouvelle de l'humanité) vivront en paix dans une société utopique. Mais Xavier met ses étudiants en garde : Il existe aussi de mauvais mutants, qui sont, eux, bien décidés à utiliser leurs pouvoirs pour asservir l'humanité, voire la détruire. Et à point nommé, quelques pages plus loin, Magnéto arrive, il sera l'ennemi premier du groupe. Telle que définie dans cet épisode initial, le but des X-Men est donc de se faire accepter des humains et par la même occasion de protéger ces derniers contre les excès de certains mutants. Tel est le "rêve de Xavier", se comporter comme le Martin Luther King de la cause mutante. Mais Xavier ne va apparemment pas réaliser que ce rêve change et peut même parfois prendre une forme opposée.

A ce titre, l'apparition des Sentinelles (*Uncanny X-Men #14*, en VF dans *Strange #14*), des robots construits par les humains pour détruire tous les mutants (bons ou mauvais), va déjà modifier la donne. Car le postulat de base de Xavier et de son groupe était, à priori, de sauver les humains. S'il intégrait que certains humains puissent les craindre, le plan de Xavier parlait bien d'utopie « humano-mutante » et ne supposait pas que la majorité des humains se retournent contre les mutants. Très vite cette dégradation de l'idéal des rapports avec les humains induit qu'il va de moins en moins être question de vivre ensemble. L'Académie de Xavier devient alors un refuge pour protéger les mutants pourchassés, comme Nightcrawler (Diablo), presque lynché dans *Giant-Size X-Men #1* (en VF, *Spécial Strange#24*), avant d'être sauvé par Xavier. Jusque-là, on peut dire que ce n'est pas le rêve qui change, c'est le contexte.

Ces dernières années, les choses sont devenues plus compliquées. Dans les années 80, il n'y avait qu'une voix : un seul scénariste (Chris Claremont) qui s'occupait des X-Men et la série secondaire, les *New Mutants*. Les choses ont commencé à dégénérer avec la création de *X-Factor*, une troisième série (reprenant les anciens membres originaux des X-Men), animée par un autre scénariste (d'abord Bob Layton et ensuite, plus longtemps, Louise Jones-Simonson) qui ne rendait pas forcément de compte à Claremont. Si en Europe, la multiplication des approches semble une aberration (on imagine mal trois ou quatre équipes créatives distinctes publiant des albums d'*Astérix* sans prendre en compte ce que font les autres), aux Etats-Unis les «séries multiples» sont chose habituelle pour les personnages à succès. Et les disparités qui découlent du concept «d'univers partagé» : De la même manière Batman se comporte d'une manière différente selon qu'il vit ses aventures dans ses propres magazines (*Batman, Detective Comics, Gotham Knights, Legends of the Dark Knight* et les occasionnelles mini-séries) ou dans les pages de *JLA*, l'équipe où il est le collègue de Superman et Wonder Woman. Mais, s'il y a des écarts de mentalité dûs aux différences d'auteurs, il n'y a guère de différence de mission.

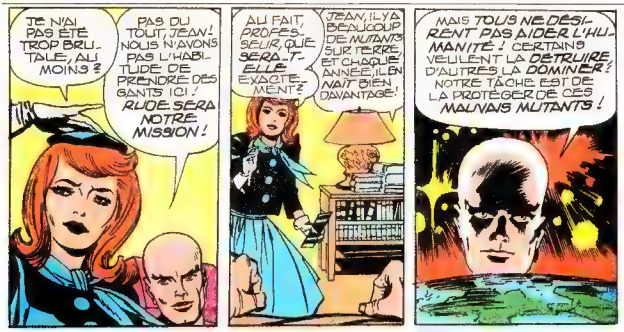
New X-Men, Uncanny X-Men, X-Treme X-Men, Ultimate X-Men, ... Un rêve, au moins quatre possibilités !

Même dans *JLA*, Batman ne fait pas mystère de sa mission première: veiller sur Gotham City. Chez les X-Men, les disparités vont pourtant bien plus loin, puisque le sujet des séries repose sur cette mission politique qu'est le code moral de Xavier. Et peu d'auteurs sont tombés d'accord sur les limites de ce code !

Côté méthode, on note en effet un virage graduel mais (parfois très prononcé) dans les limites morales de ce que Charles Xavier est prêt à faire à ses adversaires. Dans les premiers numéros de la série, effacer la mémoire de quelqu'un ne lui fait pas peur.

Il est vrai qu'en plusieurs occasions le QG du groupe souffrit d'intrusions (le Vanisher, le Blob...) et que le «Prof X» lava ainsi le cerveau des ennemis des X-Men pour leur faire oublier qu'ils avaient découvert leur cachette. Ce qui ne fait tiquer aucun des X-Men. Quelques années plus tard (*Uncanny X-Men #131*, VF : *Spécial Strange #29*), la même équipe s'émeut pourtant de voir Jean Grey (Phénix), l'autre télépathe du groupe, faire de même à Carmen Pryde, le père d'une jeune mutante, enragé par la présence et les actes des X-Men.

Jean change alors la mentalité de l'homme, qui non seulement d'un coup les trouve sympathique mais, en plus, accepte que sa fille les rejoigne. Xavier remarque, inquiet, le comportement de son élève et ceci forme un des premiers soupçons de ce qui mènera à la saga du Phénix Noir, c'est à dire la corruption absolue de Jean Grey par son propre pouvoir. Le même Charles Xavier n'y trouvait pourtant rien à dire, quelques années plus tôt, quand c'était lui qui jouait les Obi Wan Kenobi en hypnotisant ses ennemis. La carrière des X-Men est ainsi faite de règles émises à un moment et contredites à un autre. Souvent, bien sûr, les contradictions sont le fait du changement de scénaristes, l'un n'ayant pas forcément la même perception de la mission des X-Men que l'autre. Chris Claremont, qui détient le record du nombre


JE N'AI PAS ÉTÉ TROP BRUTALE, AU MOINS ?
PAS DU TOUT, JEAN ! NOUS N'AVONS PAS L'HABITUDE DE PRENDRE DES GANTS ICI !
RUDE SERA NOTRE MISSION !
AU FAIT, PROFESSEUR, QUE SERA-T-ELLE EXACTEMENT ?
JEAN, IL Y A BEAUCOUP DE MUTANTS SUR TERRE, ET CHAQUE ANNÉE IL EN NAÎT BIEN DAVANTAGE !
MAIS TOUS NE DÉSIRENT PAS AIDER L'HUMANITÉ ! CERTAINS VEULENT LA DÉTRUIRE D'AUTRES LA DOMINER ! NOTRE TÂCHE EST DE LA PROTÉGER DE CES MAUVAIS MUTANTS !

En haut : Dans Uncanny X-Men#1, le professeur Xavier semble déterminé à mener une politique musclée... Ci-contre : En plus des quatres séries consacrées mensuellement aux X-Men (soit près d'une centaine de pages tous les 30 jours) il y a les inévitablesmini-séries et des projets atypiques comme X-Men Unlimited, qui n'est pas formellement fixé sur une équipe en particulier. Ces autres parutions étant écrites encore par d'autres auteurs, cela tourne à l'auberge espagnole et les contradictions philosophiques ou scénaristiques y sont de plus en plus nombreuses.

d'épisodes écrits pour cette série, a ainsi parfois mis ses personnages dans une curieuse ambivalence morale. Par exemple en ce qui concerne le droit de tuer. Assassiner leur prochain, c'était tout simplement une impossibilité morale pour les premiers X-Men et la question ne se posera pas avant le milieu des années 70, quand Wolverine (Serval) intégrera l'équipe. Car son cas est différent : c'est une brute meurtrière et les X-Men tolèrent ses débordements puisqu'ils ont la ferme intention de l'amener à la rédemption. Mais la présence de Wolverine ouvre la boîte de pandore : les X-Men doivent-ils tuer ou pas leur ennemi quand celui-ci s'avre est trop dangereux ? Le plus souvent la réponse sera non, mais pas toujours. Ainsi Storm (Tornade), héroïne clé du groupe, est-elle la plupart du temps assez paisible, sauf en cas de «crise», inexplicable autrement que par une saute d'humeur du scénariste. Comme dans *Uncanny X-Men #219* (VF : *Spécial Strange #61*), où les héros vivent cachés et sont rejoints par Havok, un de leurs anciens membres en qui ils ont toute confiance. Malgré tout, les X-Men hésitent : s'ils laissent partir Havok, ne risque-t-il pas de révéler où ils sont ? Et, très sérieusement, Storm et les autres se demandent alors s'ils ne devraient pas le tuer. Passée cette crise aussi meurtrière que soudaine, Storm va revenir à un comportement plus pacifique pendant des années, avant de replonger dans *Uncanny X-Men #325* (en VF : *X-Men vol.4 #4*). Là, la sereine héroïne va à nouveau « péter un cable » et arracher, à main nue, le cœur d'une de ses adversaires, Marrow. Heureusement pour Storm et son code moral, quelques années plus tard elle apprendra que Marrow a survécu car sa mutation lui permet d'avoir deux cœurs (dommage que le scénario que la scène du #325, qui expliquait que Storm soit obligée de tuer Marrow, car cette dernière avait une bombe réglée sur son rythme cardiaque. Or, si Marrow avait deux cœurs, alors toute la scène tombe à plat car la bombe explose de toute manière. Mais on en n'est visiblement pas à une incohérence près).

Depuis trois ans, à la faveur de l'après-sortie du premier film, les séries consacrées exclusivement aux X-Men (il y en a quatre) ont été réorganisées et il n'y en a pas deux qui partagent le même auteur ou la même «voix». En fait il s'agit souvent, pour des raisons commerciales, de se rapprocher le plus près possible du film, mais voilà, tout le monde n'a pas eu les mêmes interprétations du film. De plus celui-ci a accentué encore l'évolution de la mentalité des X-Men en les montrant comme une sorte de société secrète, vivant cachés avec des centaines de jeunes mutants dans l'école et ne cherchant plus guère à s'intégrer à l'humanité mais désirant plutôt qu'on les reconnaisse en tant que tels. A l'époque, Marvel avait reproché à ses séries de ne pas avoir su anticiper, en se rapprochant pas assez de l'optique de ce film. Trois ans plus tard, il n'y a pas une optique mais quatre. *Ultimate X-Men* est la contradiction la plus facile à résoudre puisque la série se déroule dans un monde différent des trois autres séries. Du coup, le scénariste Mark Millar n'a pas eu à s'embêter avec la continuité des autres titres : les X-Men y sont relativement proches de ce qu'on a vu dans le film, avec quelques membres en plus. La mission la plus différente, finalement, n'est pas celle des héros mais celle de leur adversaire, Magneto. Dans les autres séries, il s'agissait surtout d'un opposant «physique», qui affrontait les héros dans de mémorables combats, en disant qu'un jour, il mettrait son agenda politique (la prédominance du mutant sur l'homme) en application. Finalement, dans ces séries-là, son grand moment de gloire aura été la prise de pouvoir d'un pays entier, la fictive Genosha, mais on n'aura guère eu le temps de voir cet agenda politique en application avant que les auteurs ne le tuent. Dans *Ultimate X-Men #5* (VF : *Ultimate X-Men #3*), Magneto est différent dans le sens où il n'attend pas d'avoir le pouvoir pour mettre en place un raisonnement politique et culturel. Ses mutants vivent un temps dans une cité cachée de la Terre Sauvage, ont leur propre alphabet, leur propre langue et se réunissent parfois pour assister à des spectacles de «culture mutante». Autant de choses que le Magneto classique ne revendiquait pas.

Si *Ultimate X-Men* botte en touche quand il s'agit de la continuité, *New X-Men* et son scénariste, Grant Morrison, n'ont pas la même «excuse». Pourtant, eux aussi se sont visiblement beaucoup inspirés du contexte du film *X-Men* en «digérant» l'idée d'une académie mutante qui ne soit pas limitée à une demi-douzaine de super-héros mais comporte aussi d'autres dizaines d'étudiants. L'angle de Morrison étant d'y apporter une touche beaucoup plus militante. Là, contrairement à *Ultimate*, nous devrions être dans le même monde où, quelques années auparavant, Xavier déclarait à ses premiers X-Men qu'il s'agissait d'établir la parité humains-mutants. Mais Morrison ne conçoit plus les mutants comme une ultra-minorité mais comme un pan entier de la population. Il y a désormais suffisamment de mutants dans les rues pour qu'ils organisent

manifestations pour réclamer des droits. De son côté, Charles Xavier et ses auxiliaires ont nettement viré de bord sur le plan intellectuel. L'école de Xavier est présentée comme un sanctuaire réservé aux mutants, où les humains ne sont tolérés que très exceptionnellement – et encore avec difficultés – par les étudiants et leurs professeurs. Comme par exemple dans une scène assez troublante où les X-Men accueillent pour une conférence de presse des journalistes et «téléchargent télépathiquement» dans l'esprit des humains un point de vue de manière à ce que les médias ne puissent pas donner une autre approche (on se souviendra pourtant que, quelques années plus tôt, manipuler le cerveau de Carmen Pryde avait valu quelques ennuis à Phénix/Jean Grey). Loin du lavage de cerveau il n'y a guère qu'un pas ! On ne parle plus du tout d'égalité entre les races ! La culture mutante a d'ailleurs été revue et corrigée par Morrison. Les étudiants de Xavier ont leurs propres créateurs de mode, regardent des « films télépathiques » tournés par d'autres mutants.

En clair, à peu de chose près, la position politique des héros de *New X-Men* est quasiment la même que celle du Magnéto de *Ultimate X-Men*.

Autre série parallèle, *Uncanny X-Men* devrait, en toute logique, être assez proche du ton politique de *New X-Men*, dans la mesure où là, il s'agit d'une seconde équipe (intégrant Angel, Iceberg Diablo et quelques autres) qui travaille pour la même académie, mais qui se déplace très souvent sur le terrain. Mais surprise ! Le ton adopté depuis la rénovation, qu'il s'agisse d'abord de Joe Casey ou, plus récemment, du nouveau scénariste Chuck Austen, semble pourtant incompatible avec celui utilisé par la sœur-sœur. Les X-Men d'*Uncanny* sont beaucoup plus ouverts vis-à-vis des humains. On ne devrait guère se plonger dans la «culture mutante» chère à Morrison (pas de cinéma télépathique ou de mode vestimentaire mutante tout au plus un bordel mutant) et les interactions avec les humains ne sont pas aussi problématiques. Chamber, membre du groupe, devient ainsi l'amant d'une très humaine chanteuse de pop genre Britney Spears. Et le groupe ne cille pas un instant quand on recrute Annie, une infirmière humaine pour l'académie, que Charles Xavier accueille sans discuter. Le même Charles Xavier et la même école qui dans *New X-Men*, manipulent les cerveaux humains et empêchent l'accès des locaux aux non-mutants. Le Xavier de *New X-Men* et celui de *Uncanny* sont pourtant censés être le même personnage. Mais on imagine mal le premier laisser une humaine soigner ses élèves. Et si Annie, la fameuse infirmière, apparaissait dans *New X-Men*, elle serait sans doute mise en charpie par les élèves. La dernière série, quant à elle, est issue du même relookage «cuir» que les autres à l'issue du premier film *X-Men*. Pourtant *X-Treme X-Men* représente en quelque sorte le «canal historique» du groupe (et pour cause puisqu'elle est écrite par Chris Claremont), reprenant des personnages comme Storm, Malicia ou Gambit. Cette faction de X-Men, à l'issue de *Uncanny X-Men #390*, s'en est allée loin de l'école de Xavier pour poursuivre son propre destin et sa propre mission (dans un premier temps retrouver des manuscrits stratégiques pour l'avenir des humains et des mutants). Là, la philosophie est relativement fidèle à celle émise par Stan Lee en 1963 : les X-Treme X-Men se donnent pour mission de mettre leurs pouvoirs au service aux services des faibles, c'est à dire de la plupart des humains. C'est ce positionnement qui va les inciter à l'occasion à enquêter sur des meurtres d'humains ou à lutter contre l'invasion de Madripoor par l'extraterrestre Khan... Autant de choses qui seraient ignorées aussi bien par les *New X-Men* que par leurs confrères d'*Uncanny* parce qu'elles ne concernent pas la cause mutante. Ce qui est drôle, c'est que les trois séries basées dans le même univers ont toutes utilisées, dans la dernière année, la présence du même Wolverine, membre le plus commercial du lot. Ce qui est assez croustillant puisqu'on voit dans *New X-Men* le héros embrasser sans restriction la cause pro-mutante de Charles Xavier, être beaucoup plus nuancé dans *Uncanny* et, enfin, au côté des *X-Treme X-Men*, le même personnage compatis à la cause plus classique. et quand Storm confronte Angel, à l'issue de la mini-série *X-Pose*, et qu'il y a clash entre les philosophies des différentes factions, Wolverine se montre l'allié de Storm... Sans qu'il ait apparemment conscience de faire également partie des autres groupes...

En haut : l'adaptation des X-Men en comic-book. Ci-contre : un "prequel" dédié à Diablo. Il s'agit d'une aventure basée sur l'histoire du film et censée se dérouler avant celui-ci. Pourtant, Diablo porte ici son costume classique des comics, pas celui du film...

40 ans après leur création, les X-Men ont donc vécu une véritable mutation, celle de leurs idéaux. Là où la série originelle reposait sur la tolérance inter-ethnique, trois des quatre séries actuelles, consacrées aux mêmes personnages racontent l'ascension plus ou moins extrémiste d'une «race supérieure», tout en étant incapables de se mettre d'accord sur les règles morales à adopter. Il serait donc grand temps que chez Marvel, l'éditeur des titres, on remette un peu les pendules à l'heure. Cependant, la Maison des Idées semble plus occupée à tirer les marrons du feu, réorganisant l'univers X autour du deuxième film des X-Men. D'où la sortie de la suite, dans *X-Treme X-Men*, de l'album « *Dieu Créé, l'Homme Détruit* », vieux de 20 ans, sur la base duquel le film « X2 » serait prétendument dérivé. Le réalisateur, Bryan Singer, aurait cependant démenti s'en être inspiré. Le méchant du film a beau s'appeler « Stryker », il s'agit juste d'une homonymie avec le personnage de l'album. L'un est un militaire, l'autre est un révérend mais cela n'a apparemment pas fait peur à Marvel qui table beaucoup sur le rapprochement (même artificiel) entre le film et cette saga. Là aussi, donc, l'éditeur et le réalisateur sont donc incapable de se mettre d'accord sur le profil unique d'un personnage. Pas de doute, s'il y a un reproche qu'on ne peut pas faire aux comics des X-Men, c'est de ne pas savoir changer ! Peut-être un peu trop tout de même...

TIM SALE

"Ces deux pages sont mes premiers croquis pour la série Hulk : Grey. C'est la première fois que je dessine Hulk. J'ai essayé à faire ressortir mes influences "Hulkesques" : Marie Severin, Boris Karloff (Frankenstein) et la version originale de Jack Kirby. Je savais que je voulais montrer à quel point il est fort et puissant, par sa seule présence."

™et © Marvel Comics. All Rights Reserved.

"Ce croquis met l'accent sur le côté singe de Hulk. Avec ses jambes plus courtes et ses genoux qui touchent presque le sol. J'ai l'impression que plus il ressemble à un animal, plus on à l'impression qu'il ne planifie pas ses actes, qu'il réagit seulement par la violence, la brutalité. Mais il n'est pas maléfique, pas plus qu'un chien en tout cas."

Marvel Comics. All Rights Reserved.

TIM SALE

BATMAN : DARK VICTORY

"Voilà un dessin préliminaire que j'ai réalisé lors d'une convention et qui s'est retrouvée utilisée à de nombreuses reprises, la plus notable étant dans Dark Victory #1. Je l'aime bien, car j'ai pu mettre l'emphase sur la cape et les muscles. Quoique, tout bien réfléchi, la pose fasse un peu trop Spider-Man !"

BATMAN : LONG HALLOWEEN

"Ces deux dessins sont des idées pour Long halloween : le numéro avec le Riddler et celui avec Catwoman. J'aime toujours le point d'interrogation du Riddler parce qu'il contient certains de mes éléments graphiques favoris : des briques, de la peinture et une ombre. Pour la Catwoman, je ne me rappelle plus de ce que je voulais dire ! En fin de compte, aucune d'entre elles ne rentraient dans la thématique de la série, pas plus que les versions définitives d'ailleurs."

TIM SALE

SUPERMAN

"J'ai mis longtemps à me sentir à l'aise avec Superman, je ne savais pas trop comment le dessiner. Je savais juste qu'il n'était pas quelqu'un qui va dans un club de gym, mais plutôt un fermier du Kansas qui se trouve être l'être le plus puissant de la planète. Je voulais aussi un look rétro, pour montrer à travers sa gestuelle qu'il s'agit de quelqu'un de fondamentalement bon.

L'image avec le "S" en gros devait être utilisée pour produire des T-shirts qui n'ont jamais été réalisés. Mais je continue d'aimer cette illustration."

Le Sens des affaires

Daredevil, Alias, Ultimate Spider-Man, Powers... et bientôt Ultimate X-Men. Brian Michael Bendis est un scénariste productif qui compte dans les comics d'aujourd'hui. Son écriture très cinématographique faisait de lui un témoin essentiel pour notre thème cinéma. Avocats, détectives, parias... ils s'incarne en chacun d'eux avec aisance, produisant des dialogues croustillants sur-mesure. Déballage...

Comic Box : Pour 2003 vous reprenez le scénario d'Ultimate X-Men. Il y a trois ans, vous affirmiez ne pas être la bonne personne pour cette série. Qu'est ce qui fait de vous l'auteur idéal cette fois ?

Brian Michael Bendis : Le fait que Mark Millar ait fait tout le sale boulot ! (rires) En fait, lorsqu'on m'a proposé la série il y a trois ans, je ne voyais pas du tout comment rendre l'histoire intéressante. Mais maintenant que Mark a posé des jalons et bien défini la direction, ça m'a donné des idées et il y a quelques histoires que j'ai envie de raconter. Je vais commencer par Wolverine, puis il y aura d'autres surprises. Au départ, je devais écrire la série avec Greg Rucka (auteur de *Black Widow* ou encore *Batman : Detective Comics*). C'est un de mes meilleurs amis, il habite à deux pas de chez moi et on se voit tout le temps, on se fait des barbecues en famille, et on parle comics, évidemment. Mais Greg était acaparé par d'autres engagements et me voilà seul sur la série.

CB : Quand vous écrivez vos scénarii, est-ce que vous les créez comme des mini-films, en terme de story-telling et de description de personnages ?

BMB : Je pense en même temps à ce qui va arriver dans l'histoire, le « story-arc », et ce qui va arriver au personnage, le «character-arc». Il m'est impossible de dissocier les deux.

CB : Pourquoi les comics ont autant de succès à Hollywood d'après vous ?

BMB : On a de bons concepts, complètement

...ceve...oppés et déjà testés sur un public ...ble. Ça rend leur boulot plus facile, c'est ...certain !

CB : Est-ce que Powers prend le chemin d'Hollywood ?
BMB : On dirait en tout cas. Frank Oz est attaché au projet en tant que réalisateur chez Sony (Columbia Pictures-ndlr). Ça prend forme mais je suis ça de très loin. Je n'aime pas m'immiscer dans un milieu qui n'est pas le mien.

CB : Est-ce que le succès du film Spider-Man a eu un impact sur votre série, Ultimate Spider-Man ?
BMB : Cela a certainement aidé le comic-book à devenir un succès. En ce qui concerne les histoires, on essaie de proposer des choses très différentes à chaque numéro. Récemment, il y a eu l'arrivée de Venom dans la série (USM#34-37). Les fans savent tous que dans la continuité régulière, Venom est indissociable des *Guerres Secrètes*. Mais dans l'univers Ultimate, nous n'avions pas ces *Guerres Secrètes*. Il a donc fallu trouver autre chose. Et Bill Jemas (le patron de Marvel Comics-ndlr) m'avait simplement dit "tu dois mettre Venom dans la série". Bill est en général de bon conseil. Il donne beaucoup d'idées et n'est pas suffisamment crédité pour ce qu'il apporte à nos séries. Donc, pour introduire le personnage, j'ai utilisé les parents de Peter Parker. C'est d'ailleurs assez drôle parce que Mark Bagley (le dessinateur-ndlr) a fait un clin

d'œil en dessinant le père de Peter. Il a dessiné le personnage de la même manière que John Romita dessine Peter Parker dans *Amazing Spider-Man*.

CB : Vous êtes sur Ultimate Spider-Man depuis le début (soit plus de 40 numéros). Et le succès est toujours au rendez-vous. Vous avez une explication ?
BMB : Je dirais la passion et l'honnêteté. Je crois que je ne me lasserais jamais de cette série. Il y a plein d'histoires à raconter. Comme, par exemple, l'arrivée d'un vilain inédit. C'est le premier ennemi de Spider-Man qui n'ait pas d'équivalent dans la continuité classique.

CB : Vous avez une autre de vos séries adaptée au cinéma cette année, Daredevil. Que pensez-vous du film ?
BMB : Honnêtement je me suis bien amusé. C'était vraiment deux heures de pur fun ! En plus, les créateurs du film m'ont cité dans une scène tout comme mon ami David Mack...

CB : ... en tant qu'employés du Kingpin (le Caïd), mais vous avez eu plus de chance que Joe Quesada !
BMB : C'est vrai ! (rires) Au moins on n'a pas associé un violeur à mon nom ! Et puis, comme je suis chauve, j'ai l'habitude de dire que je suis le Kingpin ! Blague à part, ce film représente quelque chose pour moi. J'ai même vu débarquer une équipe de tournage chez moi, à Portland. Ils ont fait une interview qui sera sur le DVD. David Mack a eu droit au même traitement. C'est quand même incroyable. il ne faut pas oublier que je ne travaille dans ce milieu que depuis quelques années et je suis déjà reconnu.

CB : Est-ce que Marvel ou Joe Quesada vous ont demandé de changer des choses dans vos séries afin d'être en phase avec ce que les spectateurs verront au cinéma ?
BMB : Non, tout ce qu'ils ont demandé est que nous fournissions nos meilleurs efforts. Les comics ont vocation à apporter quelque chose de plus et de nouveau aux fans, pas leur proposer une répétition du film.

CB : Vous vous servez des mêmes logiciels que les scénaristes de cinéma pour vos comics, Final Draft par exemple (voir encadré) ?
BMB : Oui. Final Draft, tous les jours et en toute occasion.

CB : Une des modes actuellement dans les comics consiste à ramener à la vie des personnages morts, mal utilisée ou oubliés et en faire des succès (comme Hawkman, Green Arrow, Black Cat,...). Seriez-vous partant pour faire une de ces séries ?
BMB : Je ne crois pas. Je n'aime pas trop le principe. Je suis d'ailleurs assez d'accord avec Joe Quesada là-dessus : ce qui est mort doit le rester ! Cela suffit de voir revenir des personnages que tout le monde croit enterrés depuis longtemps. Dans le même ordre d'idées, je ne suis pas fan des revival des années 80. Les *Transformers* et les autres séries du même type, surfent sur la nostalgie mais ne proposent rien de bien consistant en terme d'histoires.

Final Draft, le pont Comics/Cinéma

Final Draft s'est rapidement imposé à Hollywood et dans les milieux du Cinéma, Télévision, multimédia, et Comics outre-atlantique. La raison en est fort simple : Il automatise les tâches fastidieuses de mise en forme d'un scenario. Car il faut savoir qu'aux U.S.A. on ne rigole pas avec la mise en page. La police de caractère (courrier 12) les retraits pour les dialogues les indications techniques, répondent à des critères bien spécifiques. Pour bien des auteurs le passage de la machine à ecrire à l'ordinateur fût une epreuve, psychologique, et Microsoft Word avec ses multiples commandes et menus ésotériques n'était pas adapté à l'écriture de scénario. Final Draft s'est donc vite imposé comme un outil simple et parlant le langage de l'auteur. Il possède des fonctions «intelligentes» qui accélèrent l'écriture. Il reconnait par exemple le nom d'un personnage ou un lieu dès que l'on tape la première lettre de son nom. Plus étonnant encore, Final Draft intègre un menu statistique qui permet de connaître la quantité de lieux différent utilisés ou le pourcentage d'apparition d'un personnage dans une histoire. Enfin, il permet la protection en ligne de son oeuvre à l'aide d'un simple clic...Pas de doute, Le logiciel Final Draft est devenu le meilleur ami du scénariste. Et d'ailleurs un bon nombre d'entre eux témoignent fort volontiers sur le site de l'éditeur. Disponible pour PC ou Macintosh, commence également à se répandre en Europe, moins pour sa mise aux norme que pour l'incroyable sensation que le scénario s'écrive presque tout seul à mesure qu'on le tape.
www.finaldraft.free.fr

> “Je n’aime pas trop le principe [de ressusciter les héros]. Ce qui est mort doit le rester ! Je suis malheureux d’accord avec Joe Quesada là-dessus.”

CB : De séries comme Exiles qui est une déclinaison de Sliders, ou encore des clones de Buffy, les Thunderbolts revisités à la sauce Fight Club et j’en passe...
BMB : Ah... Non, je ne suis pas fan non plus. De toute façon, ces séries sont vites dépassées. Les comics restent plus longtemps que les show télévisés. Dans quelques années, on aura oublié *Sliders*, qui s’est arrêté il y a un certain temps, mais *Exiles* sera sans doute encore là.

CB : MTV produit une série animée de Spider-Man mélangeant images de synthèse et technologie Cel-Shading (qui permet un rendu proche de la BD). Vous pouvez nous parler de votre participation au projet ?
BMB : Disons que j’ai été une sorte de caution pour eux. D’après ce que je sais, mon nom a permis au projet de voir le jour. J’ai écris l’épisode pilote. Après... j’ignore ce qui a été fait. Disons que si je me base sur les designs et les premières bandes annonces qu’ils m’ont montrées, cela devrait être assez réussi. Mais, j’ai toujours quelques réserves dans ce genre de cas...

CB : Daredevil ressemble beaucoup à une chronique judiciaire ces derniers temps...
BMB : Seulement jusqu’au #40. Parce que l’histoire nécessitait que Daredevil n’apparaisse plus et que Matt Murdock soit mis en avant. Ce qui se passe dans le #32 et les épisodes suivants met Murdock dans une telle situation qu’il doit aller jusqu’au procès pour défendre son client et lui-même. Il était logique qu’on suive ce qu’il se passe dans la salle d’audience, face au jury. Je dois vous dire combien j’ai souffert pour écrire ces épisodes. À la base, je ne connaissais du métier d’avocat et du monde judiciaire que ce que j’avais vu à la télévision. J’ai dû faire des tas de recherches et harceler mon propre avocat pour qu’il m’explique comment tout le systeme fonctionne.

CB : Justement, vous ne trouvez pas que ces épisodes sont difficiles d’accès pour les plus jeunes lecteurs ? Surtout s’il leur vient l’idée d’aller acheter un comic-book de Daredevil juste après avoir vu le film, imaginez : ils achètent et ne voient pas un seul héros en costume, à part sur la couverture !

BMB : Vous faites référence aux comics parus au moment de la sortie du film aux USA. Mais l’épisode disponible à ce moment-là était le #41 et le Daredevil costumé reparaît précisément dans ce numéro. De toute manière, je ne crois pas que la série soit si difficile à suivre. J’étais un adolescent lorsque Frank Miller écrivait la série. Elle était déjà très violente et sombre et je ne me rappelle pas avoir eu des difficultés à comprendre ce qu’il s’y passait. En plus, il y a toujours un résumé clair des épisodes précédents sur la première page de chacun des numéros que j’ai faits.

CB : Vous êtes sur la série, avec Alex Maleev, depuis le numéro 26 et vous n’avez pas l’air de vous ennuyer, vous compter rester longtemps ?
BMB : Aussi longtemps que possible ! En fait, Alex et moi faisons une pause de six épisodes après le #50. David Mack assure l’interim pour six épisodes. Il s’agit du retour de la très populaire Echo (la tueuse sourde-muette d’origine Indienne qui fait craquer notre héros, vue dans DD#13-15-ndlr). Le numéro 50 est un épisode exceptionnel. Nous avons invité à dessiner tous les artistes vivants ayant collaboré à *Daredevil* : Joe Quesada, David Mack, John Romita et surtout Gene Colan ! Ensuite, à notre retour, d’autres histoire nous attendent...

CB : Le style d’Alex Maleev a été très décrié au début, mais aujourd’hui, les critiques se taisent et de plus en plus de gens s’habi-

tuent à son trait si particulier...
BMB : Alex est un artiste incroyable. Il est le Bill Sienkiewicz de sa génération. Au début son style peut choquer parce qu'il est très différent, mais vous verrez que dans dix ans, on regardera ses épisodes comme des classiques. J'ajoute que sa méthode de travail est aussi très originale. Vous rendez-vous compte que tout est réalisé sur ordinateur ?

CB : Même les personnages ?
BMB : Certains oui. Il dessine les principaux personnages puis les scanne. Il a une base de données de photos qu'il a prise et qu'il retravaille sur ordinateur. Il compose ensuite ses planches comme des collages. Le résultat est bluffant. Mais je ne suis pas objectif, j'adore faire des collages. J'en ai fait plein lorsque je réalisais la mini-série *GoldFish*.

CB : Parlons un peu d'Alias. C'est une série dans laquelle la continuité est très importante. Il vous arrive même de résoudre des erreurs de continuités ! Comment vous est venu le concept ?
BMB : Il y a quelques années, j'écrivais la série *SamEtTwitch* pour McFarlane productions, un de mes premiers boulots réguliers. Un jour, je me suis fait virer comme un malpropre ! J'ai téléphoné à Joe Quesada pour lui annoncer la nouvelle. Il m'a dit que si je voulais proposer une série du même type pour Marvel, il était preneur car il s'apprêtait à lancer le label Max qui propose des séries destinées à un public plus adulte. Jessica Jones est arrivée comme ça. C'est une ancienne super-héroïne ratée. Lorsqu'elle exerçait le métier de super-héros, c'était une parfaite inconnue. Mais depuis qu'elle a ouvert son agence de détective, Alias Investigations, tout le monde la remarque ! C'est un personnage qui ne s'aime pas. Mais moi, j'adore l'écrire. En plus, j'avais décidé de débuter avec la fameuse scène dans laquelle Luke Cage (Power Man) pratique sur elle une sodomie.

CB : On peut dire que cela a été remarqué !
BMB: C'était le but ! Mais c'est surtout pour Luke Cage que j'ai écrit cette scène. J'adore ce personnage. Il est d'ailleurs prévu que j'écrive une mini-série *Power Man/Iron Fist*.

CB : On n'a pourtant pas l'impression que vous aimez Iron Fist. Dans un épisode récent de Daredevil, il a l'air complètement à côté de ses pompes et c'est Luke Cage qui parle pour lui !
BMB : Non... je suis un grand fan des Iron Fist de Chris Claremont et John Byrne des années 70. Si mon Danny Rand (l'alter-ego d'Iron Fist-ndlr) avait l'air absent dans cet épisode particulier, c'est parce qu'il était en phase de méditation ! (rires)

CB : Dans Alias, récemment, un groupe de camés sans scrupules, prélève des morceaux de chair humaine sur une super-héroïne, la brûlent puis la fument ! Comment vous est venue une idée aussi saugrenue ?
BMB : J'ai toujours été intrigué par les hormones de croissances et les problèmes liés à leur absorption. J'ai fait des recherches sur le sujet et c'est en me documentant que j'ai découvert que certaines personnes --qui n'en avaient pas besoin-- se shootaient avec. Ça m'a donné l'idée d'adapter cela à l'univers Marvel. Je me suis dit, *"que se passerait-il si au lieu d'un médicament, ils fumaient des tissus mutants ? Ils acquereraient des super-pouvoirs de manière temporaire."* De cette trame est venue le concept de MGH, la "Mutant Growth Hormone" à laquel je fais référence dans *Alias* et *Daredevil*.

CB : Vos séries Marvel marchent plutôt bien, si bien que Marvel a décidé que vous deviez en écrire 18 numéros par an au lieu de 12. Sur internet, on a pu lire les propos de certains auteurs Marvel qui se plaignent des délais courts et de la productivité infernale imposée par l'éditeur. Joe Quesada a répondu très officiellement qu'il connaissait des gens, comme vous, à qui cela convenait...
BMB : C'est drôle qu'il ait dit cela. Mais c'est vrai que j'écris beaucoup et que je ne me plains pas. Je réalise la chance que j'ai d'arriver à vivre de ma passion.

CB : Peut-être écrivez-vous beaucoup pour effacer de la mémoire collective que vous avez commis la mini-série Daredevil: Ninja ?
BMB (rires) : Ça c'est un coup bas ! (rires) Trêve de plaisanterie. Tout d'abord, il faut se rappeler que cette mini-série était la première que je faisais pour Marvel. De plus, voilà le projet typique réalisé en dépit du bon sens. J'avais très peu communiqué avec le dessinateur qui vivait à l'autre bout du pays. Bref, ce n'est pas non plus ma série préférée. Mais, c'est vrai qu'inconsciemment, je dois vouloir rester sur *Daredevil* pour effacer le souvenir de ce triste projet (rires).

CB : Pour l'instant, excepté Powers, qui vous appartient, on ne vous a pas beaucoup vu ailleurs, chez DC, en particulier ?
BMB : C'est exact. Je n'ai fait qu'un album de la collection *ElseWorlds* pour DC jusque-là. Je présume que ce doit être inconscient de ma part, mais en fait je suis très loyal envers Marvel. Joe Quesada m'a donné ma chance, il m'a permis d'écrire ce que je voulais au rythme ou je le voulais. Je n'ai vraiment pas la nécessité d'aller voir ailleurs. Mais, peut-être un jour, qui sait, je reste ouvert à tout !
Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

Hulk ne marchait plus guère. Marvel en avait vendu les droits pour le cinéma, savait que le film approchait mais dans le même temps voyait toujours les ventes péricliter. Croiriez-vous que c'est en allant chercher un auteur dont l'heure de gloire remontait à 20 ans et en décidant de ne presque plus montrer Hulk que la série a retrouvé un public ?

Les trois concepts de Marvel portés à l'écran cette année ont ceci en commun que, dans leur forme de comic-book, il s'agit de trois séries qui incarnent l'évolution. Au sens propre comme au figuré pour les X-Men, dont l'évolution est le fond de commerce avoué, et dont les rangs, au fil des ans, se sont chargés de dizaines de nouveaux membres pour mieux suivre les modes. Pour *Daredevil*, l'évolution n'est pas sa croisade. Mais la série et le personnage ont beaucoup changé au fil des ans. Quatre costumes différents tandis que le héros se rebaptisait ou se trouvait de nouvelles vies selon que Frank Miller juge opportun d'en faire un clochard, que Dan Chichester tue Matt Murdock pour mieux le transformer en Jack Battlin ou même que Scott Lobdell fasse de Daredevil un super-héros français le temps de quatre épisodes (*DD vol.1 #376 -379*). Mais toutes ces évolutions sont sujettes à de grands retours de balancier. Périodiquement et quoi qu'il arrive, les X-Men ont beau s'expatrier en Australie pour y jouer les rebelles et Daredevil a beau cesser d'être aveugle grâce à une opération financée par les services secrets, tout ce petit monde retourne à un moment vers ses bases. Les X-Men reviennent dans l'école de Xavier, y ressortent leurs uniformes bleus et jaunes. Et Daredevil redevient le gardien, aveugle, écarlate du quartier de Hell's Kitchen, à New York.

Hulk (vous vous demandiez peut-être quand nous y reviendrions), c'est une autre paire de manches. En effet, la série n'a cessé d'évoluer depuis sa naissance mais, à la différence de ses deux consoeurs, elle n'a que très rarement regardé en arrière. Hulk est né comme une variation de Dr Jekyll et Mr Hyde, Hulk étant le mauvais côté du savant Bruce Banner, rendu infiniment fort par les radiations. Seulement voilà, ce «mauvais côté» n'a cessé d'être revu et corrigé. De personnalité maléfique dans les premiers épisodes (Hulk, cynique, y voulait la perte de l'Humanité), le monstre vert est devenu ensuite un simple d'esprit à la mentalité enfantine, un gangster gris machiavélique ou encore un amalgame de tous les profils précédents...

L'écriture de Hulk, depuis de nombreuses années, a oscillée entre deux écoles. La première, symbolisée en particulier par Peter David (qui fut une douzaine d'années le scribe de la série), tient compte de toute la complexité du personnage. David ne s'est pas contenté d'écrire «un» Hulk mais plusieurs incarnations du personnage. Sous son influence, le héros est passé du stade de monstre fuyant l'armée, à celui d'homme de main pour un gang de Las Vegas, et enfin, leader d'une organisation secrète (le Panthéon), etc... L'autre école était de se rapprocher de la ligne dictée par la série télé des années 70 et 80. C'est à dire faire de Bruce Banner un fuyard, arrivant dans un nouveau contexte tous les un ou deux épisodes avant que sa transformation en Hulk ne le force, à nouveau, à partir. Cet axe, il y a encore

quatre ans, était l'argument majeur d'une relance de la série, avec John Byrne, comme scénariste. Il y remettait Banner/Hulk dans un contexte identique à la série, refaisant du monstre une créature muette, brutale, poursuivie par tous, qu'essaie de maîtriser Bruce Banner. L'échec fut écrasant. Byrne est débarqué avant la fin de la première année et remplacé, après quelques épisodes bouche-tous, par Paul Jenkins qui essaya de ménager les deux approches : l'angle de Peter David (l'exploitation des personnalités multiples) et celui du fuyard version TV. Bien que mieux vécue, cette période n'est pas exempte d'hésitations et de volte-faces. Jenkins, alors, s'en alla voir vers d'autres horizons.

Pour Marvel, l'heure était grave : la production de *Hulk*, le film, commençait et pendant ce temps le comic-book, lui vivotait sans direction. Il s'agissait de mettre à profit les mois restants pour reconstruire la série autour d'un nouvel axe. Mais lequel ?

Et avec quel scénariste ? La réponse est venue d'un créateur que certains pourraient (à tort) voir comme un «has-been» : Bruce Jones.

Jones, c'est un des grands noms de la scène «comics» du début des années 80. Très présent dans des albums et comics dits indépendants, il a connu sa plus grande reconnaissance publique avec *Ka-Zar, The Savage*, à partir de 1981, réinventé en compagnie de Brent Anderson. Depuis, il ne s'était pas retiré (on a vu sa signature sur de nombreux comics, comme des adaptations de *Star Wars* ou des projets parus chez DC/Vertigo) mais n'avait rien produit qui atteigne la reconnaissance de *Ka-Zar*. Alors, faire appel à ce talent, un peu passé de mode, en lui demandant en prime de se rapprocher, comme Byrne, du profil du Hulk le plus médiatisé (l'ambiance fuyard, avec un monstre muet), qui est,paradoxalement, le profil le moins aimé des lecteurs habituels de comics, c'était, il faut le dire, passablement gonflé ! Voire même suicidaire...

En quelques mois pourtant, Bruce Jones a su propulser les ventes du titre d'une trentaine de rangs dans le top 100 des comics américains. De 55ème, la série s'est retrouvée 22ème. Le titre n'avait pas connu un tel rang depuis des années.

Comment ce pari plus que risqué s'est-il transformé en réussite ? Jones a «osé» encore plus qu'on ne le lui demandait Marvel. Hulk, c'est le nom du personnage, mais aussi le titre du magazine. Une bonne partie des lecteurs le suivent donc à priori dans l'idée d'y voir le géant vert tout casser sur son passage. Jones, lui, a choisi de ne plus montrer le monstre et de s'attaquer à la seule facette que Peter David et des années de scénaristes avaient laissé relativement vierge : Bruce Banner, l'homme derrière le monstre. La présence de Jones sur le titre commence en effet avec un Banner beaucoup plus expert, capable, à force d'expérience, de se maîtriser et qui ne se transforme plus en monstre que très rarement. Et encore, même dans ce cas, les scène écrites par Jones sont telles, qu'on voit que très peu la créature. Le plus souvent, c'est plutôt Banner qui se réveille au milieu de débris. *Hulk*, en tant que série, repose désormais beaucoup moins sur les «effets spéciaux». Jones a bel et bien repris le thème du héros errant, Banner se déplaçant en faisant de l'auto-stop à travers les USA avec pour seule possession un sac en bandoulière. Mais ne croyez pas qu'il faille ressortir pour autant les quelques notes de piano que nous servait la série télévisée dans les nombreuses scènes similaires.

La trouvaille de Jones, c'est d'avoir compris qu'il ne fallait pas tenter de singer une série TV qui date d'il y a vingt-cinq ans. Car en vingt-cinq ans, le langage télévisuel a sacrément évolué. "David" Banner (tel qu'il était appelé à la TV, les producteurs n'aimant pas le prénom Bruce), avec ses chemises à carreaux empruntées à Charles Ingalls, ferait pâle figure devant les héros télévisés d'aujourd'hui. Bruce Jones a trouvé le truc en concevant ce comic-book comme une saison de feuilleton TV, digne d'*Alias* ou du *Caméléon*, avec des scènes chocs, des mystères récurrents, des énigmes. Désormais plus proche de Jarod que de David Banner, le héros de papier se déplace aidé par un mystérieux informateur, Mister Blue (deviner son identité est un passe-temps favori des fans de la série), alors qu'il est poursuivi par une organisation secrète qui n'a rien à envier au «Centre» ou au SD6 de Sidney Bristow. Vous en feriez des épisodes d'une heure, vous auriez forcément un feuilleton à succès !

Paradoxalement, cela place le comic book dans une situation tellement complexe, où l'intrigue prend le pas sur le personnage, qu'il ne sera sans doute pas «raccord» avec la sortie du film (sûrement plus «classique» dans son approche, reposant sur les sempiternelles scènes de Hulk cassant du char d'assaut). Néanmoins, il faut bien avouer que cela fait sans doute cinq ans que la série n'avait pas donné la sensation d'avoir une direction si cohérente. *Hulk*, la BD, a ainsi survécu ces derniers mois aux départs successifs de plusieurs dessinateurs (John Romita Jr, Lee Weeks, Stuart Immonen) sans perdre son élan. Elle vient de se renforcer avec l'arrivée de Mike Deodato aux dessins. Là aussi, on pourrait parler (et tout aussi à tort) de «has-been», dans la mesure ou Deodato avait déjà œuvré sur la série il y a six ans, de manière, disons-le, pas très concluante. Mais c'est avec un style transfiguré qu'il a rejoint ce titre qui continue de grimper dans les charts. Un des slogans de la série, depuis ses débuts, c'est de dire que *«plus Hulk est furieux, plus Hulk devient fort»*. Mais y a pas à dire, plus Hulk est écrit par des gens de talents, plus son public s'élargit. Qui a dit que les lecteurs de comics avaient mauvais goût ?

(Panini, l'éditeur en France de Marvel, profite cet été de la sortie du film Hulk pour relancer la traduction de cette BD sous son propre titre. Hulk #1, dans cette nouvelle version française, reprend pile les premiers épisodes de la série écrits par Bruce Jones).

Daredevil, le film : en plein dans le Miller !

PAR ANTOINE MAUREL

Le film Daredevil était attendu au tournant par une poignée de fans "hardcore". Pourquoi ? Parce que le réalisateur, Mark Steven Johnson a avoué s'être principalement inspiré du travail de Frank Miller sur la série. Or, il est bien connu dans "le milieu" qu'on ne se dit pas inspiré par Miller (pour certains LE meilleur auteur de comics !) sans rendre des comptes...

Lorsqu'il a entamé l'écriture du film Daredevil, Mark Steven Jonnson ne devait pas se sentir très éloigné de cet état d'esprit. En effet, si beaucoup de choses ont été faites sur ce titre, ils ne sont finalement que deux auteurs à avoir marqué la série d'une empreinte indélébile : Stan Lee et Frank Miller. Et ce n'est pas M.S.Johnson qui dira le contraire : *«J'ai débuté avec Stan Lee, bien sûr, mais c'est Frank Miller qui m'a accroché lorsque j'étais au lycée.»*. Le film se devait donc de condenser ces deux influences pour offrir quelque chose de fidèle à la fois aux origines et à la période ayant le plus marqué les fans.

A tout seigneur tout honneur : le premier a crée la série en 1964 au milieu d'un tas d'autres séries. Il en a posé le concept et les bases : les seconds rôles qu'étaient Franklin Nelson et Karen Page (et le triangle amoureux qui devait fatalement en découler...) et ses premiers adversaires. Cependant, il faut bien admettre qu'à l'époque, la série ne possède pas encore une originalité folle : «tête à cornes» est essentiellement une réponse au Batman de DC, depuis ses motivations de base (combattre le crime pour venger le meurtre de son père) jusqu'à ses ennemis (par exemple, le Hibou est fortement inspiré du Pingouin ou Mister Fear de l'Epouvantail). En fait, il faudra attendre l'arrivée de Frank Miller (*Daredevil vol.1#158* en 1979) pour que la série se démarque réellement et gagne un ton et une originalité propre.

Sans en être une reprise intégrale, le long métrage est fortement influencé par les premiers épisodes de Miller en solo sur la série, plus connus sous le nom de «Elektra saga» (*#168* à *#182*, pour les puristes). Johnson, pour sa part, revendique totalement cet ascendant et a tenu à impliquer l'auteur dans l'élaboration du film et le choix des acteurs : *« Lorsque j'ai rencontré Frank Miller, j'étais, bien sûr, très nerveux à propos de son approbation (...) mais il a été très ému »*.

Un casting choisi

Si Ben Affleck éait déjà un aficionado de Daredevil (ainsi qu'il l'avait expliqué dans sa préface du TPB américain de *Sous l'aile du diable*...), il n'en était pas de même pour les autres acteurs. Fait éloquent, Michael Clarke Duncan (qui interprète le Caïd) comme Colin Farrell (qui prête ses traits à Bullseye) disent tous deux

que le réalisateur ne leur a donné que deux sagas à lire pour se mettre dans l'esprit : *L'Homme sans peur* et *Renaissance*.
Un coup d'œil au casting suffit à démontrer que l'esprit de l'auteur de *Sin City* a fortement inspiré cette adaptation : les quatre rôles-titres sont : Daredevil, Elektra, Le Caïd et Bullseye. Autrement dit, du point de vue du scénario, la plupart des éléments structurants de la série mis en place par Miller sont présents. C'est en effet lui qui a crée Elektra ; c'est lui qui a poussé à son paroxysme la relation de haine profonde entre Bullseye et Murdock : même si le tueur fou lui est bien antérieur, c'est sous la plume du futur auteur de *300* qu'il tue Elektra, cessant ainsi d'être un criminel «lambda» pour devenir un ennemi plus intime de l'homme sans peur. Enfin, le héros n'avait jamais rencontré le Caïd de visu avant ces mêmes épisodes. Autre « détail » intéressant : Karen Page, de l'aveu du réalisateur, n'occupe pas une place très importante dans le film puisqu'elle ne sert *« qu'à amener le café »*. Or, avant *Renaissance*, la belle blonde est totalement absente de l'œuvre de Miller.

Les emprunts directs

Si la griffe de Miller est tout de même assez perceptible au niveau du scénario, elle devient encore plus évidente sur le plan visuel : Johnson avait annoncé la couleur : *« C'est un film bien plus noir que Spider-Man. Il n'y a pas de couleurs primaires (...) c'est bien plus dur et plus froid »*. Autrement dit, plus proche du ton que l'auteur avait su amener sur la série en son temps, parvenant enfin à lui donner une identité propre : sous la plume et le crayon de Miller, le Hell's Kitchen de Daredevil était bien différent du Manhattan de Peter Parker. En deux planches, il nous faisait plonger dans un univers glauque à souhait où les bandes de loubards ne cherchent pas seulement à arracher des sacs aux jeunes filles mais aussi à violer leurs propriétaires dans les ruelles sombres. En fait, d'une certaine manière, le New York que Miller met en scène dans les pages de Daredevil est annonciateur de cette ambiance qui fera la succès de Sin City, des années plus tard. Même si le réalisateur a délibérément choisi de ne pas s'appesantir sur l'ambiance « asiatisante » qui régnait dans les pages de Miller, il en a tout de même gardé un aspect important visuellement. Etant lui-même adepte du kickboxing, Johnson fait la part belle au arts martiaux dans son film.
Et il est vrai qu'avant la «saga Elektra», tête à cornes était assez proche d'un Spider-Man qui aurait utilisé une canne d'aveugle au lieu de toiles. Enfin, nous ne pouvions terminer cet article sans mentionner ce plan du Caïd similaire à la première page de *Renaissance* (la caméra part dos au chef de la pègre en train de contempler New York du haut de son gratte-ciel et tourne autour de sa masse imposante jusqu'à arriver sur un gros plan effrayant de son visage). Cette fois, bien sûr, on est plus dans l'influence mais bien dans l'hommage déclaré.
Oui mais voilà, au-delà de l'hommage "esthétique", on a vu certains fans sortir de la salle dépités. Principales doléances : les méchants. Bulleseye y est dépeint comme un psychopathe gesticulant.
Quant au Kingpin, sa présence à l'écran -- en minutes-- ne correspond en rien à la centralité du personnage dans l'histoire de DD. Un oubli ? Une concession plutôt. Dans les derniers jours précédant la sortie du film, on apprenait que Johnson avait dû couper de nombreux plans à la demande du studio (dont une série de scènes impliquant le rappeur Coolio). Mais promis, juré, le réalisateur incluera ces scènes dans le DVD.
De quoi donner l'occasion aux fans les plus réticents de une seconde chance au film ? Le débat reste ouvert...

Hommages et trahisons

N'en déduisez pas que Daredevil le film ne se définit, en bien où en mal, que par rapport à l'œuvre du seul Frank Miller. Les autres créateurs historiques de la série y sont aussi honorés : des options ont ainsi été prises pour rester proche des bases. Ainsi, malgré la présence conjointe d'Elektra et du héros, *«Stick n'est pas dans le film. C'est un choix. Il y avait tant de personnages que j'ai du faire attention. C'est un apport génial de Frank mais ce n'était pas la version de Stan Lee et Bill Everett»* (dessinateur initial de la série). De même, on a peu vu de membres de la Main, le réalisateur ayant préféré les bons vieux gangsters, certes moins originaux mais plus fidèles à l'esprit de Stan Lee , beaucoup plus « new-yorkais pur jus » que celui du futur auteur de Ronin.
Puisque nombre d'entre vous ont déjà vu le film, ils auront peut-être remarqué la scène où l'avocat Matt Murdock défend un criminel équipé d'un peacemaker, ce qui lui permet de tromper le héros. Cette scène n'est pas sortie de nulle part et fait référence à un passage millerien très précis : *Daredevilvol.1#184*, où Murdock connaît la même mésaventure. Seul changement, le criminel a été rebaptisé McKenzie. En l'occurrence il s'agit plus d'un hommage à Roger McKenzie, scénariste ayant précédé Miller sur cette même BD. En fait la liste des gangsters vu dans le film est un véritable who's who des anciens auteurs de la série, les deux plus évident étant un certain « Quesada » (du nom du boss actuel de Marvel, ancien dessinateur de Daredevil) et Kevin Smith qui, à défaut d'avoir donné son nom à un des personnages, y fait une apparition sous le nom du designer du premier costume du héros : Kirby. Plus bizarre est la situation d'un certain « Gene Conlan » dont on se demande bien pourquoi il n'a pas été simplement appelé Gene Colan, du nom de l'artiste qui a tenu à bout de bras la série dans les années 60 et 70.
Enfin, il y a des éléments qui vont carrément à l'encontre de l'époque millerienne ou du comic book en général. A la trappe, le costume rouge d'Elektra et le costume bleu, au motif de cible, que portait Bullseye dans la série. C'est même le contraire, ce sont les comics qui sont obligés d'intégrer ces changements. Du coup la Elektra des séries Ultimate ne ressemble plus à celle de Miller mais, déjà à celle du film. Dans le bon vieux univers de Marvel, c'est Kevin Smith qui a eu pour tâche de relooker Bullseye (dans *Daredevil/Bullseye : The Target*) pour le rendre plus compatible avec son pendant cinématographique. Oublié le costume créé par Bob Brown et réutilisé ensuite par Miller... Comme quoi l'hommage a ses limites.

de LOEG à LxG

PAR ANTOINE MAUREL & IZOD

Si le succès du premier X-Men (en 2000) a déclenché une véritable frénésie « adaptationniste » chez les producteurs hollywoodiens, le résultat, de Spider-Man à Daredevil, avait jusqu'alors rendu justice au matériau d'origine. Mais ce genre de ruée vers l'or devait fatalement générer des frictions. En témoigne la préparation du long-métrage de The League Of Extraordinary Gentlemen/la Ligue des gentlemen extraordinaires. Un bel exemple de non-adaptation...

Souvenez-vous : en 1998, Alan Moore lance son propre label chez Wildstorm : America's Best Comics. Au sein des quatre titres de cette collection, on retrouve un projet à l'envergure très littéraire : The League of Extraordinary Gentlemen (publié en France aux Editions USA, notre éditeur bien-aimé). Moore choisit de revenir aux sources de la science-fiction et de l'aventure moderne en nous narrant les aventures d'une équipe de personnages légendaires dont la particularité est d'être tous tirés de romans du XIXème siècle. Ensemble, ils devront mettre fin aux agissements des triades chinoises et du redoutable Docteur Fu Manchu (il n'apparaît pas sous ce nom néanmoins pour des questions de droits). Le tout baigne dans une ambiance victorienne « rétro-futuriste » - un peu comme dans *Steampunk* (Kelly/Bachalo, Wildstorm-2000). Les références littéraires abondent, d'Edgar Poe à Emile Zola. En effet, outre la réflexion induite sur les origines du genre super-héroïque contemporain, cette BD est aussi une formidable invitation à se plonger dans les romans d'aventure de l'époque. L'originalité du concept n'est pas tant d'avoir (ré)utilisé ces personnages de romans (la plupart d'entre eux étaient déjà apparus dans des comics divers) mais d'avoir créé un univers cohérent dans lequel tous ces personnages peuvent évoluer.

L'adaptation en question

Désireux de porter toujours plus de comics à l'écran, les producteurs de la Twentieth Century Fox ont jeté leur dévolu sur cette licence. S'il semble qu'au départ Alan Moore ait été impliqué dans le développement du projet, il a cependant laissé rapidement le studio développer son titre (comme il avait pu le faire sur From Hell, sans avoir à trop s'en plaindre). Du coup, le travail d'adaptation échut à Kevin J. Anderson (auteur de romans dérivés de *Star Wars* et de *Dune*) et James Robinson (scénariste sur *Hawkman, Starman* et *JSA*, l'équipe la plus «old school» du comicverse avant l'apparition de League). De fait, les deux compères ont radicalement modifié l'histoire : exit Fu-Manchu et la guerre des gangs londoniens, et avec eux, tous les petits détails savoureux qui donnent sa saveur au scénario de la série. Ainsi, en raison des impératifs de classification « tous publics » du film, par exemple, la dimension toxicomane d'Allan Quatermain est passée à la trappe. Deux

nouveaux personnages font également leur apparition dans la League : Tom Sawyer et Dorian Gray. Si ce dernier est assez bien trouvé (on reste plutôt dans l'esprit), on ne peut pas en dire autant du héros de Mark Twain, qui n'a, a priori, rien à faire dans cette histoire. Mais ne soyons pas trop négatifs : Sawyer est une figure populaire de la littérature américaine qui devrait permettre au yankee «de base» d'appréhender le concept de «melting pot littéraire», ce qui reste l'essentiel.
De plus, il semble que le casting ne soit pas mauvais : ainsi, c'est un véritable sikh, Naseeruddin Shah, qui joue le Capitaine Nemo. Et l'on retrouvera Sean Connery dans le rôle d'Allan Quatermain. Enfin, au chapitre des bonnes nouvelles, les 100 millions de dollars du film semblent avoir été plutôt bien investis car le Nautilus a l'air tout droit sorti des planches de Kevin O'Neill. Quant aux décors d'Orient, reconstitués à Malte, ils sont paraît-il, parfaits.

Xtreme Gentlemen

Passé entre les mains du marketing de la Fox, *The League of Extraordinary Gentlemen* est devenu « LXG ». Et là, la vérité éclate : on quitte le champ de l'extrapolation pour entrer de plein pied dans univers parallèle ! L'amalgame fait avec les mutants de Charles Xavier n'est pas des plus heureux tant les deux comics originels sont différents. Mais, la volonté de surfer sur le succès des X-Men (« LXG » sort quelques mois après *X-Men2*...) auprès du «grand public» est manifeste. Il est clair que la Fox ne produit plus là une véritable adaptation, mais un nouveau film d'aventure «basé sur» l'œuvre d'Alan Moore. Pour Stephen Norrington, voilà une occasion unique de s'approprier le film et de se libérer du statut d'adaptation. *LXG* deviendrait une franchise à part entière, cousine alternative du comic-book de Moore. Ainsi, les fans n'auront pas à entrer dans la salle en pensant qu'ils vont voir une adaptation ratée. D'autant plus que Norrington a, pour lui d'avoir déjà «réinventé» Blade (à son avantage !). Certaines «trahisons» font parfois d'excellent films ! D'autant plus que la League de Moore est elle-même une trahison qui s'assume : *l'Homme-Invisible* de H.G.Welles n'était pas le violeur pédophile qu'on aperçoit dans la mini-série.
Pourtant depuis Mars 2003, notre appréhension n'a fait que se déplacer : Shane West, le jeune acteur incarnant Tom Sawyer (pourtant un authentique fan de comics, des X-Men en particulier) affirmait que non seulement son personnage était le pilier du film, mais qu'en prime, la Fox pensait à lui concocter une suite rien que pour lui... Il ne reste plus qu'à appeler Alan Moore pour en réaliser l'adaptation en comics et la boucle serait bouclée. Voilà un scénario qui paraît bien improbable...

PROFIL Kevin O'Neill

Kevin O'Neill, le dessinateur de LOEG a fait ses premières armes chez 2000AD (comme beaucoup de créateurs anglais). Entré chez l'éditeur juste avant la création du magazine hebdo, il se retrouve vite directeur artistique de la firme, à la fin des années 70. Ainsi, on va voir son nom associé à de nombreuses séries de la revue, souvent en collaboration avec le scénariste Pat Mills. La plus emblématique reste *Nemesis The Warlock*, une parabole sur l'inquisition et les dérives de la doctrine religieuse. Comme beaucoup de ses compatriotes, il exporte son art aux USA au début des 80's, chez DC, mais l'accueil fait à son style est réservé. Sur la lancée de *Nemesis*, il fait une courte histoire de *Green Lantern* (déjà scénarisée par Alan Moore). Mais il y montre un alien crucifié, ce qui va mettre (fait rarissime) DC en porte-à-faux avec le Comics Code Authority. Le mécontentement de Mills et O'Neill au sujet des conditions de publication de *Metalzoic* (une sorte de *Transformers* ultra-violent) achève de brouiller les deux auteurs avec DC, qui s'en vont créer Marshall Law, le chasseur de super-héros, chez Epic. D'ailleurs ce n'est sans doute pas un hasard si les premières victimes du Marshall sont principalement des parodies de héros DC ! En marge de sa production anglaise, on retrouve cependant O'Neill à nouveau chez DC pour quelques épisodes de *Lobo* et du furieux *Bat-Mite*. Le fil rouge de la carrière d'O'Neill, c'est un peu l'ultra violence et il lui aura fallu mettre un peu d'eau dans son vin pour trouver l'ambiance un peu plus guindée de *League of Extraordinary Gentlemen*. Il ne s'est pas défait de son amour de la provoc' cependant : la deuxième mini-série, qui s'achève aux USA, a fait beaucoup parler d'elle avec ses scènes de «c...». Un rien les choquent, ces Américains !

ANDY PARK

Ma carrière dans les comics a débuté en 1995. Je suis rentré au Art Center College of Design et j'en suis sorti major en 1999. Il me restait encore un an à faire lorsque Top Cow est venu me trouver pour faire Tomb Raider. Comment refuser ? Après une année de Tomb Raider, je me suis remis à peindre. Pour assurer un rythme mensuel sur une série, aux Etats-Unis, on ne fait que le dessin (contrairement aux albums faits en Europe où l'artiste fait tout, ce que, personnellement, j'aimerais mieux). J'ai saisi une opportunité lorsqu'on m'a parlé d'un numéro spécial "Tomb Raider Gallery". J'ai décidé d'en peindre la couverture. Heureusement pour moi, les gens de Top Cow l'ont suffisamment aimée pour l'utiliser.
Je me suis bien amusé sur ce dessin. C'est simple. Je l'ai dessiné sur une planche avec un crayon de type Conté . Puis je l'ai peint avec de la peinture à l'eau. J'adore peindre avec ce type de peinture. En plus, on peut effacer ou recouvrir ses erreurs. Cela fait peur mais c'est un challenge. Il y a aussi un peu de gouache blanche pour accentuer les lumières et les reflets.
Il n'y a pas de sens particulier dans cette image. Le tigre et le serpent dans le fond ne sont là que pour suggérer un mystère. Depuis, je n'ai pas eu trop l'occasion de peindre de cette manière. Mais je pense toujours à incorporer des parties peintes à mon comic-book personnel (Hybrids: the Awakening) sur lequel je travaille en ce moment.

Vous pouvez allez jeter un œil à mon site perso dans lequel il y a plein d'illustrations de Tomb Raider et d'autres personnages : www.andyparkart.com

ANDY PARK

Best of Maxim issue 2002 :
Cette illustration a été réalisée pour Maxim (la version US de Maximal). À la base, j'ai raconté la naissance de Maxim en images. Avec un thème très "Seigneur des Anneaux". Tous les personnages dessinés existent vraiment à la rédaction de Maxim. Je n'étais pas très rompu à l'art de la caricature. Mais je me suis quand même bien amusé sur ce coup. Je me suis même mis dans l'histoire (je tiens un journal dans l'avant dernière case). Ici, j'ai tout réalisé moi-même, des dessins à la couleur.

ANDY PARK

ALIAS: AGENT BRISTOW:

Voilà la première illustration que j'ai réalisée pour Alias: Agent Bristow, basé sur la série télévisée du même nom. C'est ma copine qui m'a initiée à cette série qui est tout de suite devenue une de mes favorites, avec 24 heures Chrono. Arcade comics m'a contacté pour travailler sur le comic-book mais comme je bosse sur mon creator-owned, HYBRIDS: THE AWAKENING, je ne pensais pas pouvoir donner beaucoup de mon temps. Mais je voulais quand même être impliqué. Alors, lorsqu'on m'a dit que je pouvais ne réaliser que le premier épisode et que J. J. Abrams (le créateur de la série TV) en serait le scénariste, je n'ai pas pu résister !

HYBRIDS: THE AWAKENING:

Voici la première image officielle de mon creator-owned intitulé : HYBRIDS: THE AWAKENING.
Après trois ans sur Tomb Raider j'avais vraiment envie d'autre chose. La peinture, comme je l'ai déjà dit, mais aussi l'écriture.
Je voulais créer un univers, des personnages, un monde nouveau.
Et voici le résultat.
L'idée m'est venue lorsque j'étais en école d'art. J'avais inventé une créature qui était mi-homme, mi-dragon. J'ai même réalisé une sculpture de ce personnage.
Finalement, cela m'a donné des idées d'histoires. Je me faisais des sessions de brainstorming lorsque j'avais une minute entre deux épisodes de Tomb Raider. Mais je ne m'étais jamais vraiment posé pour écrire et donner de la consistance à l'histoire.
Début 2002, j'ai décidé de sauter le pas et de conszcrer 100% de mon temps à faire aboutir HYBRIDS: THE AWAKENING.

C'est un comic-book d'héroïc fantasy. Pas en totalité, avec des elfes, des hobbits ou d'autres trucs comme cela. Mais il y a des créatures fantastiques dans ce monde.
C'est un monde "hybride", entre le moyen âge d'Occident et d'Orient.
C'est une histoire qui traite de la découverte de soi, et de la confrontation avec la dualité de la vie. Qu'est ce qui est différent et qu'est ce qui est normal ?
Deux races sont en scène : les humains et les hybrides. Deux mondes qui vont s'affronter...
Ici, comme dans les albums européens, je fais tout.
C'est dur, mais c'est le pied !

Vous pouvez aller sur le site officiel de HYBRIDS: THE AWAKENING à l'adresse :
www.hybridscomic.com

Générations perdues, jeunesse retrouvée

PAR XAVIER FOURNIER

Nouveaux Mutants, Teen Titans, Outsiders, ... Ces noms de groupes associés aux années 80 refont surface en 2003 après avoir été écartés il y a quelques années parce passés de mode. Seulement voilà, quand on tente d'éliminer les teenagers des bacs à comics, ils reviennent toujours. Même s'il faut jouer avec la continuité, même (surtout) si c'est dix ans plus tard !

DC Comics s'était fait discret courant 2002, préférant peaufiner ses plans en secret plutôt qu'égrainer les effets d'annonces au fil du calendrier. À l'automne, au terme d'une conférence de presse comme on n'en n'avait pas vu depuis longtemps chez cet éditeur, une multitude de projets furent révélés en l'espace de quelques heures. Parmi eux, ni plus ni moins que la rénovation du «pôle jeunes» des héros DC. Exit les équipes/séries existantes : *Young Justice* et *Titans* sont interrompus au bénéfice de deux titres prenant leur place, *Teen Titans* et *Outsiders*. En gros, une partie des Titans (Nightwing, Arsenal...) ayant grandi au delà de leur rôle, ils forment le groupe des nouveaux *Outsiders* (reprenant par là un titre qui avait déjà servi dans les années 80). Tandis que l'autre partie des anciens Titans devient les mentors de "jeunes" (Teen) Titans, à savoir le noyau dur de l'ex-Young Justice (Robin, Superboy et Impulse--devenu Kid Flash), reformaté pour le faire ressembler à l'ère de gloire des Jeunes Titans (version début des eighties immortalisés par Marv Wolfman et George Pérez).
Un super-jeu de chaises musicales orchestré par Judd Winick (*Exiles, Green Lantern*) et Tom

New Mutants vol.2#1 : depuis mai (aux USA), les mini-X-Men reviennent. Joshua Middleton (dess ci-dessus) réalise les couvertures.

Les premiers Clubs des Cinq ou de la bande de scouts, piégés dans leur époque !

...Mutant X, Thor*) pour *Outsiders*, Geoff ...owkmon, Avengers*) et Mike McKone ...our les *Teen Titans*.

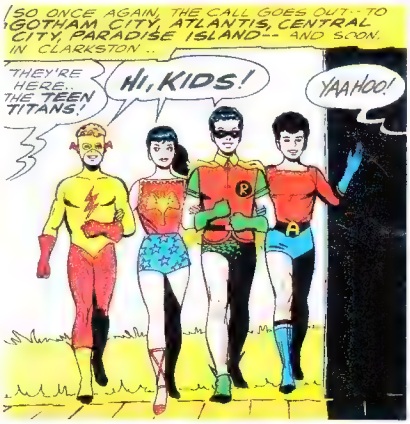
...e quelques réflexions incrédules ...ent qu'on relançait une nouvelle ...es Titans sous une nouvelle formule, ...ue ancienne, lancée en grande ...n 2000, n'a tenu qu'une cinquantai...ues.

...Marvel a répondu par la ...e des *New Mutants*, autre groupe ...es héros satellite des X-Men, ...en désuétude voilà dix ans. En ...es Nouveaux Mutants, jugés obs... avaient été remplacé par la *X-*... de Rob Liefeld au début des ...s 90. Cette dernière, elle-même ...a dépassée il y a un peu plus de ...ans, fut remplacée par ce qui ...evenir les *X-Statix* de Peter ...ham et Mike Allred. On aurait donc ...oser que les *New Mutants* étaient ...ou trois fois passés de mode. Et ...ion ! Marvel les relance, sous la ...ette de Nunzio DeFilippis et de ...ina Weir (au scénario) et aux ...ns, Keron Grant (vu sur *KaBoom!*, ...moins inspiré-- sur *Iron Man*).

...s alors pourquoi nous ressortir d'un ...toutes ces équipes et séries dont ...t qu'elles ont une chose en com... le fait de s'être déjà arrêtées par ...ssé, parfois plusieurs fois !

Génération spontanée

...groupes de jeunes» représentent ...des poncifs des comics depuis envi... 60 ans. Ils sont nés d'un raisonne...ment simple : puisque les lecteurs ...maient Superman, Batman et les ...tres, sans doute aimeraient-ils ...encore plus des héros du même âge ...eux, avec qui ils pourraient s'identi...er. L'idée fut d'abord lancée en faisant ...adopter des pupilles par la majorité des ...eros adultes de l'époque (Captain ...America se trouva Bucky, Batman fit la ...connaissance de Robin, le Human Torch de ...âge d'or découvrit Toro, jeune garçon doué ...des mêmes pouvoirs que lui). L'étape suivante représentait non pas l'émancipation d'un ...de ces jeunes héros poursuivant ses aventures en «solo» dans sa propre série mais plutôt la constitution d'une sorte de club de scouts en réunissant plusieurs. DC Comics avait pris de l'avance en créant, à la jonction de 1940/1941, la Justice Society of America (JSA), premier groupe de super-héros.


SO ONCE AGAIN, THE CALL GOES OUT TO GOTHAM CITY, ATLANTIS, CENTRAL CITY, PARADISE ISLAND-- AND SOON, IN CLARKSTON ..
THEY'RE HERE.. THE TEEN TITANS!
HI, KIDS!
YAAHOO!

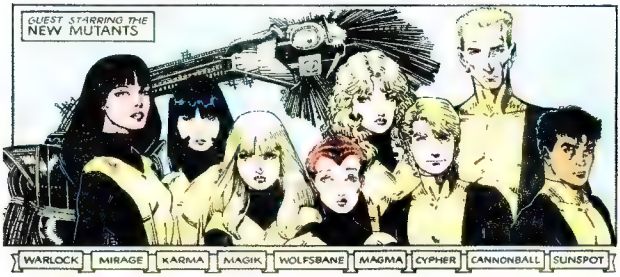
En haut : En 40 années de carrière sous des formes différentes, les Titans ont connu plus souvent des revers que la réussite. Cela n'empêche pas DC de continuer d'y croire et même cette année d'y mettre sa garde de talents montants. Mission: Réussir !

À gauche : L'éphémère "revival" des Teen Titans à la fin des années 70 a souffert de changements fréquents d'équipes créatives, le plus souvent peu inspirées . .

On aurait pu croire qu'il s'en faudrait de peu pour qu'une « Junior Society » soit constituée à partir des jeunes auxiliaires des membres de la JSA. Mais non, DC laissa passer le côche. Un semestre plus tard, Timely Comics (on ne le rappellera jamais assez, Timely, c'est l'ancien nom de Marvel) savait saisir l'idée au vol. En réunissant Bucky, Toro et quelques autres gamins créés pour l'occasion, l'éditeur donna lieu aux *Young Allies*, premier groupe de jeune super-héros de l'histoire. Suivront plein d'équipes de ce genre, d'ailleurs pas toutes constituées de héros costumés mais lorgnant plutôt vers un esprit «Club des Cinq» ou «Petites Canailles» : les *Boy Commandos*, *Little Wise Guys*, . . Et puis comme tout ce petit monde s'était bien impliqué dans la seconde guerre mondiale en battant saboteurs nazis et méchants japonais, quand la paix fut venue, on les rangea progressivement dans la naphtaline.

Voilà tout le drame de cette catégorie de personnages : c'est qu'ils sont coincés dans le temps, marqués par leur époque au point que, celle-ci passée, eux aussi ne sont plus à la mode. Ou, en tout cas, ils ne sont pas « synchro » avec la génération suivante.

A partir de 1964, les Teen Titans vont en faire les frais à plusieurs reprises. À la base, il s'agissait de cette fameuse idée que DC avait laissé passer en 1940 : une version junior de l'équipe première : la Justice League of America (JLA). En lieu et place de Batman, Aquaman et Flash, on trouve le trio de base Robin, Aqualad et Kid Flash, vite rejoints par les versions préado de Green Arrow et Wonder Woman : Speedy et Wonder Girl. La subite volonté de DC provient peut-être de la sortie chez Marvel, un peu plus tôt, des X-Men, qui ont eux aussi débuté comme un «groupe de jeunes» (à l'origine les X-Men étaient censés être agés d'environ 17 ans). Mais la filiation entre Young Allies et Teen Titans est éviden-



New Mutants (100 épisodes à partir de 1983 + quelques spéciaux), deuxième série simultanée à traiter de l'univers "mutant" chez Marvel, marque le début de l'expansion de la lignée "X" chez l'éditeur.

te. Quoiqu'il en soit, passé 5 à 6 ans, Teen Titans comme X-Men connaîtront les mêmes affres : l'entrée dans les années 70 les cloue littéralement. Ce sont d'abord les X-Men qui cessent de paraître dans de nouveaux épisodes. Les Titans, eux, tiennent jusqu'en 1973..

En 1975 les X-Men reviennent mais dans un genre différent, moins « jeune » (bien que la plupart des nouveaux membres soient censés ne pas avoir 18 ans, leur comportement, plus adulte, est proche des Vengeurs) et plus international. Les X-Men sortent alors de la catégorie "junior" (et ça leur a plutôt réussi). Les X-Men revenant, DC veut surfer sur la vague et ressort les Teen Titans entre 1976 et 1978, en les mettant au goût du jour (leur QG est maintenant... une discothèque), mais sans grand succès.

Gangs à foison

La page des 70's tournée, DC aura plus de chance avec son incarnation suivante, cette fois les *New Teen Titans*, qui lorgnent un peu sur la recette des *Uncanny X-Men*, c'est à dire mélange de personnages de l'ancienne génération (Robin, Kid Flash, Wonder Girl...) et de nouveaux arrivants (Cyborg, Raven, Starfire...).

Marv Wolfman et George Pérez sont aux commandes. Cette fois le succès est considérable. C'est «le» best-seller de DC à l'époque. D'ailleurs on essaie d'en trouver d'autres dans la même lignée en fondant les *Outsiders* (Batman et quelques autres vieux héros se chargent de la formation de héros débutants) ou *Infinity Inc.* (les enfants de la Justice Society. Il aura fallu 40 ans à DC pour accoucher de cette idée si évidente). Fondamentalement, c'est peut-être cette période qui est la plus symbolique pour ce genre de groupes, car DC se révèlera incapable d'inscrire ce succès dans la durée, au delà de quelques années. Les Titans (et avec encore plus de succès qu'Outsiders ou Infinity, Inc) peineront en effet à se renouveler au delà du début des années 80. Et déjà c'est au prix de relaunch tous les 50 épisodes ! Deux volumes successifs de *New Teen Titans* cèdent la place aux *New Titans* pour une série avec des poussées de gloire mais incapable de garder le même titre plus de six ans de suite.

Les X-Men, désormais hors catégorie, n'auront pas les mêmes problèmes et restent à ce jour en tête des ventes. Mais puisqu'il n'existe plus de groupe de « jeunes mutants », Marvel comble le vide en 1983 en inventant une deuxième classe au Professeur Xavier : les New Mutants. Eux aussi existeront dans le courant des années 80 pour s'éteindre au début des 90 (et on verra, entretemps, Marvel essayer, aussi laborieusement que DC d'user de la même recette, avec les risibles Fallen Angels et passables X-Terminators) .

C'est que le problème intrinsèque de ce genre de personnages adolescent est qu'ils sont voués à grandir. Dans le meilleur des cas ils grandiront au sens propre et partiront vers des groupes plus agés (Kid Flash devenant ainsi le Flash de la Justice League) et dans les solutions pires, incapables de progresser, ils s'avèreront lassants. Au maximum tous les dix ans, donc, de telles séries se trouvent devant un problème : les personnages les plus développés vont, par nature, passer à un autre stade de leur existence, dans une autre série, et, si on ne passait pas par une relance, il ne resterait que ceux qui ont stagné. Autrement dit pas les plus attachants.

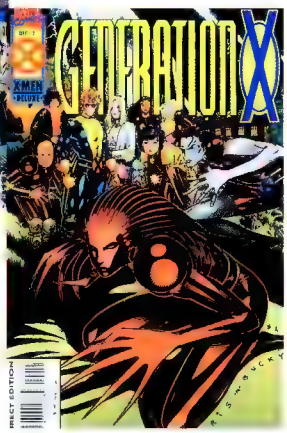
La lutte des classes

Les années 90 ne seront que poursuite de ce processus avec, peut-être même, une accélération. Sur le papier, X-Force, série remplaçant New Mutants, tiendra mieux le choc. Sur le plan créatif cependant c'est la bérézina : X-Force cache plusieurs formules, après l'ère initiale de Rob Liefeld, comme par exemple la période Loeb/Pollina, la période Warren Ellis (Counter-X) et la dernière X-Force (Milligan/Allred).

Puisqu'X-Force, en tant que titre, ne traduit pas assez l'idée d'âge, cela laisse de la place à un nouveau titre, *Génération-X*, qui lui aussi vivotera 75 numéros avant de s'arrêter. Les *New Warriors*, tentative d'importer quelques éléments des *New Teen Titans* dans l'univers Marvel, ont peu plus de chance sur le plan créatif (en tout cas sur le premier volume) mais s'arrêtent eux aussi au 75ème épisode avant qu'une seconde série, en 1998, ne tourne à l'échec cuisant (8 épisodes). Encore plus cuisant que *Slingers*, série du même cru qui elle au moins dura une année. Chez DC, c'est un peu la même évolution qu'X-Force: On manque de stabilité. Devenu les New Titans parce

Le plus éphémère de tous les Titans: le Protector. Dans les années 80, DC avait, comme en ce moment, vendu les droits de la série pour en faire un dessin animé. Mais comme les droits de Robin étaient bloqués en raison de son lien avec l'univers de Batman, l'éditeur inventa au pied levé un remplaçant pour Robin, qui n'est apparu que dans un projet spécial anti-drogue. Le dessin animé, quant à lui, est tombé à l'eau.

X-Force, tel que lancé par Rob Liefeld en A droite : malgré les designs initiaux de Chris et la promesse apparente de renouveler ce Generation X n'a jamais vraiment décollé...



...plus assez « Teen » (plus adolescents), les ... laissent ce rôle à une éphémère seconde parallèle, *Team Titans*. Puis comme le ... ne suit toujours pas, on remet le ...teur à zéro, après quelques chamboule-... en arrêtant tout... lançant à nouveau ... Titans avec de nouveau personnages (la ...e ne tiendra pas deux ans). Alors en 1999, ... le titre The Titans,

...essaye à relancer le groupe mythique ...ens et six séries !) avec pour mot d'ordre ...rouver le succès de 1980. Dans un pre... temps, l'éditeur joue sur le dessinateur ...rant, Phil Jimenez, au style qu'on compa... Pérez. Mais justement Jimenez ne veut ...s être sans cesse comparé à Perez et, passé ...mini-série initiale (JLA/Titans) consacrée au ...formatage du groupe, s'en va vers d'autres ...rizons (ironiquement vers ...onder Woman, série aussi ...coup associée avec Pérez).

...ement la série Titans, bien ...annoncée comme un retour à ...heure de gloire, ne tiendra pas ...ment ses promesses. Et puis ... a *Young Justice*, lancée à ...eu près en même temps, qui se ...connait pour but d'exploiter le ...on « Jeune Justice League » ...issé vacant par les Titans. Pour ...oung Justice, le succès, à ...défaut d'être ...ommercial, sera ...estime, saluant ...n particulier le ...scénario de Peter ...David. Mais l'esti...me, seule, ne peut ...soutenir une série ...endant des années. ...C'est pourquoi l'heure est ...à nouveau venue de ...redistribuer les cartes.

Arrivé à ce stade, on peut se demander pourquoi alimenter une telle «stratégie de l'échec» où, en dehors des X-Men qui n'ont rencontré le succès qu'une fois échappés de cette catégorie, seuls les *New Teen Titans* du début des années 80 ont réussi. D'abord parce que dans le contexte actuel, les éditeurs prendraient avec bonheur une série capable de bien tourner pendant 5 ans. Et puis il y a un appel à la nostalgie qui quelque part est la suite logique d'une autre mode : celle du retour des adaptations de dessin animés/jouets des années 80 [que nous commentions dans le Comic Box Annuel#1].

Les New Mutants ne reviennent pas n'importe comment, pas dans l'état où on les avait laissé mais retournent aux sources, retrouvent leurs pyjamas jaunes et noir, raccord avec leur apparence telle qu'on l'a connue dans les années 80. Pour les Titans, leur renouveau s'accompagne d'un retour de Cyborg, Raven et Starfire, Changelin, symboles de l'incarnation du groupe d'il y a vingt ans*.

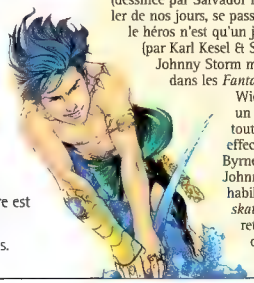
Enfin, dernière raison, parce que l'échec de bon nombre de ces tentatives provient de l'incapacité à trouver ou retenir le créateur nécessaire pour établir de manière durable les personnages. DC, pour le coup, à cette fois joué la carte de la sureté en faisant signer au préalable un contrat d'exclusivité aux principaux intéressés (Winnick, Raney, McKone et Johns). Trois ans pour Johns : le temps de voir venir. Il y aura assurément, parmi toutes ces séries de jeunes qui (re)font surface, un peu de casse. Les lecteurs de comics verront bien à qui ils accorderont leurs deniers.

Néanmoins le bras de fer *New Mutants/Teen Titans* devrait être un des enjeux de l'année 2003... Comme il y a vingt ans !

*Voir aussi l'interview de Mike McKone, p.56

Rajeunir pour mieux vendre ?

Marvel joue gros en ce printemps 2003 avec le lancement de *Tsunami*. Ce n'est pas vraiment un label dans le sens de *Marvel Knights* ou *Max* mais un lancement intensif à destination d'un nouveau public. Parce que les séries «jeunes» ne suffisent pas, la mode se développe même de héros rajeunis. Ne cherchez pas, auteurs et éditeurs avouent sans difficultés qu'ils espèrent attirer vers les présentoirs de comics le public de séries TV comme *Buffy* ou *Smallville*. Et, comme dans *Smallville*, Marvel a décidé de rajeunir quelques héros : la série *Namor* (dessinée par Salvador Larroca), au lieu de se dérouler de nos jours, se passe dans les années 30, quand le héros n'est qu'un jeune garçon. *Human Torch* (par Karl Kesel & Skottie Young) utilise le Johnny Storm montré depuis quelques mois dans les *Fantastic Four* de Waid et Wieringo, c'est à dire à peine un post-adolescent, sur lequel tout le travail de maturation effectué depuis l'époque de John Byrne sur FF a été gommé. Johnny y est un ado attardé habillé en «baggy», tendance *skatecore*. *Tsunami* voit aussi le retour des Nouveaux Mutants donc, des Inhumains (basé sur les adolescents créés dans la mini-série de Paul Jenkins et Jae Lee), mais aussi l'arrivée de nouveaux concepts dont une majorité (quelques uns comme *The Crew* ou *Mystique* échappent à cette tendance) restent axé sur des jeunes, comme le groupe *Runaways* ou encore *Sentinel* (un garçon prend les commandes d'un des robots ennemis des X-Men). Enfin Marvel prépare aussi *15 Love*: le retour de Millie the Model, héroïne sentimentale des années 60, «recastée» en championne de tennis junior. Les hautes sphères de Marvel, Joe Quesada en tête, avouent que sur cette multitude de nouvelles séries il y a aura sans doute de la casse mais que si un nombre suffisant de nouveaux lecteurs sont attirés, cela aura valu le coup. Sans aucun doute le gros pari de l'année pour Marvel.



Le grand bluff

PAR ZÉMO

Parlons du sujet qui fâche quand il est question de création artistique : les chiffres des ventes. Souvent agités par les fans des séries à succès pour déterminer leur «supériorité», narqués par ceux qui préfèrent des titres moins «commerciaux», les chiffres sont le plus souvent observés à travers les dépêches de presse d'un ou deux éditeurs, se ventant d'occuper le haut du pavé. Pourtant, si on les observe sous un autre angle, ces mêmes chiffres ont quelques histoires passionnantes à raconter...

Le marché des comics va mieux. Les ventes remontent. Les nouveaux lecteurs arrivent de partout. Eh bien non ! Désolé, tout cela n'est pas vrai. Même si les éditeurs américains sont adeptes de la méthode «Coué», pour rassurer leurs partenaires. Pour cela, l'écran de fumée est particulièrement efficace : mois après mois tombe un «top» des ventes imparables, celui des ventes du marché direct, avec lequel les éditeurs (et disons le franchement, le plus souvent Marvel) écrivent leur success story : *«Ce mois nous avons 16 titres dans le top 20 des ventes contre seulement 14 le mois dernier»*. Un argumentaire joint vous prouve par «A plus B» que les ventes, grimpent et c'est gagné. Sauf que c'est discutable. Mois après mois, si on a la patience de collecter les chiffres des ventes d'une même série, on a vite fait de déchanter. Car les ventes effectives du milieu, elles, tombent pour la plupart des titres. Du coup, en explorant les histogrammes se dissipent quelques idées fausses...

Les séries Spider-Man se vendent plus depuis la sortie du film du même nom :

Faux. Deux titres liés à l'Homme-Araignée ont particulièrement varié ces dernières années : *Ultimate Spider-Man* et *Amazing Spider-Man*. Le premier a débuté près de deux ans avant la sortie du film, avec, au début, des ventes passant sous la barre des 50.000 exemplaires. Puis le lectorat s'y est progressivement intéressé, avec un bouche à oreille faisant que de mois en mois l'augmentation a été sensible. Ceci sans attendre le film. Quant à *Amazing Spider-Man*, le titre « historique », il a été repris par J.M. Straczynski plus d'un an avant la sortie du film. Là aussi, avant «JMS», les ventes étaient en dessous de 50.000 exemplaires. L'épisode de son arrivée a fait bondir ses ventes au delà de 70.000 ex. (près de 30.000 lecteurs gagnés d'un coup !) puis progressivement à 95.000. Peut-être aussi que la promotion autour du film, plus que le film en lui même, a eu des effets bénéfiques. Mais alors dans ce cas pourquoi tous les titres Spider-Man n'ont ils pas décolés en même temps ? *Tangled Web*, par exemple, autre série consacrée à l'Araignée, a quand même réussi le triste exploit de passer en dessous des 25.000 exemplaires ! Et la décision de Marvel d'arrêter les frais est un acte de miséricorde ! En fait si on note un mouvement à la sortie du film, il est curieusement inverse à ce que laisse entendre Marvel... A savoir qu'à partir de cette date, les ventes ont curieusement commencé à décroître. Pourquoi ? Sans doute parce qu'une partie des ventes «pré-film» venaient de boutiques qui faisaient des réserves en prévoyant l'arrivée d'éventuels nouveaux «spider-lecteurs». Et que depuis, par réalisme, ces vendeurs ont revu à la baisse leurs commandes. *Amazing* et *Ultimate Spider-Man* restent des succès. Et la version *Ultimate* de l'Araignée a même enregistré un sursaut de vente depuis de début 2003 grâce à l'apparition de Venom, que de nombreux lecteurs étaient apparemment curieux d'en voir en version rénovée.

Toutes les ventes tombent :

C'est faux. Pas toutes. À quelques variations près, dues aux fluctuations saisonnières, certaines séries du pelo ton de tête arrivent à tirer leur épingle du jeu. C'est le cas pour *Ultimates* chez Marvel. Et pour *Batman* de Jeph Loeb et Jim Lee, qui a débuté dans ce peloton avec plus de 115.000 ventes initiales (à la différence de Marvel, DC pratique le «réassort» et fournit des comics en plus des commandes initiales. En pratique, ça signifie que les chiffres initiaux peuvent être augmentés de 10 à 20%) pour dépasser récemment les 125.000 exemplaires. La prévision des ventes définitives étant aujourd'hui autour des 140.000 ex. On dit même que *Batman* épuiserait ses stocks sur le *#612*, preuve qu'il ne s'agit pas que d'un coup de pub sur le premier numéro.

Une série qui se ved bien peut se vendre plus souvent.

Vrai. C'est d'ailleurs la véritable bonne idée de Marvel : donner 24 numéros au lieu de 18, aux séries se vendant le mieux. Ainsi, au lieu de vendre bien un épisode par mois, Marvel le fait maintenant régulièrement deux fois par mois ! Dommage que la recette ne soit pas applicable à tous les titres à succès... Notons par ailleurs que la ligne *Tsunami* est un moyen de masquer l'épuisement régulier des ventes. Si on y ajoute le fait de doubler les séries qui marchent, le lecteur, dont le budget n'est pas extensible, choisit les best-sellers (la plupart des titres Spider-Man, X-Men et Ultimate) et se désintéresse progressivement des titres plus modestes comme *Thunderbolts*. Une douzaine de titres Marvel ont ainsi vu leurs ventes décliner encore plus rapidement ! Et l'annonce de l'arrêt d'*Agent-X* ou de *Spider-Girl* n'est donc pas une surprise, d'autant que d'autres titres (*Thunderbolts, Marville, Ultimate Adventures...*) sont sur la sellette. Les titres *Tsunami* arrive donc en remplacement d'un groupe de titres qui s'essoufle, tablant que

a vague de numéros 1 fera remonter le chiffre d'affaires du géant des comics. Image, avec une logique voisine, a connu la débandade fin 2002 : son nouvel univers partagé (*Firebreather, Invincible*, etc...) n'a connu que 7.000 à 8.000 lecteurs par numéro, des ventes ridicules pour les USA ! Tsunami devrait cependant avoir un peu de chance, une partie des séries (*Venom, New Mutants, Mystique*, etc.) reposent sur des personnages déjà existants et bien vus par des artistes connus.

La réalité des classements :

Marvel a un problème avec deux de ses stars : Kevin Smith est occupé par le cinéma et n'a plus le temps d'écrire. Du coup, à l'heure où sont écrites ces lignes (on *Spider-Man/Black Cat*, prévu pour six épisodes, est coincé au 3ème... Quant à *Ultimates*, Bryan Hitch, qui ne s'est jamais présenté comme un artiste « mensuel » (il tire la cadence de ses *Stormwatch* et *JLA*) ne peut dessiner la série que sur un rythme quasi-bimestriel, un mois sur deux. Des absences qui faussent le top... Dans ce qui fait habituellement foi aux USA, c'est à dire les 300 meilleurs ventes prévisionnelles de Diamond Comics (le principal distributeur US), les dés sont pipés : mois après mois, Marvel occupe une quinzaine de places dans le top 20, mais certaines de ses positions les plus avantageuses ne sortent qu'une fois sur deux, voire une fois sur trois. Ce a n'enlève en rien au fait que Marvel reste l'éditeur le plus chanceux en terme de ventes. Cependant il y a une distinction à faire : après s'être retranché des mois derrière le fait que Marvel vendait aussi en kiosque et que toutes les ventes ne seraient pas comptabilisé dans ce genre de classement réservé aux « hors-kiosques », l'éditeur a avoué, à l'occasion des titres *Tsunami* (Namor, Mystique, etc.) que ces ventes « kiosques étaient quasi-inexistantes... D'où la volonté, avec Tsunami, de conquérir le marché des librairies. Autre problème : Marvel a un contrat d'exclusivité avec Diamond et se refusait jusqu'à ces derniers mois, au contraire de DC, à assurer un service de réassort. Les ventes des classements sont donc, à peu de chose près, représentatives des ventes «marvelliennes». En face, DC mais aussi d'autres éditeurs, n'ayant pas le même deal d'exclusivité avec Diamond sont libres de passer par d'autres voies et surtout de pratiquent le réassort. Sans bouleverser fondamentalement le « classement », certains titres de DC ou Crossgen, par exemple peuvent vendre en dehors des chiffres annoncés près de 20.000 exemplaires qui n'apparaissent pas dans les décomptes. Ainsi, un titre Crossgen qui afficherait environ 23.000 ventes (soit autant que le *Tangled Web* de Marvel) selon le top de Diamond peut en vendre réalité jusqu'à 40.000 ! Ce qui le propulserait à un niveau voisin du *Punisher* et dans le peloton central des ventes Marvel. Idem pour certains titres DC. *Wonder Woman*, avec moins de 30.000 exemplaires diffusés par Diamond peut en réalité faire presque 50.000. Et *JLA*, avec ses 65.000 exemplaires « Diamond » peut espérer rivaliser bientôt avec *Uncanny X-Men* en terme de ventes réelles.

Les New X-Men se vendent plus depuis qu'ils sont écrits par Grant Morrison :

Ca a été vrai, ça ne l'est plus. Il y a deux ans et demi, la série *X-Men* écrite par Chris Claremont se vendait aux environs de 110.000 exemplaires par mois. Déçu par le manque d'augmentation des ventes après la sortie du film *X-Men*, Marvel consigne alors Claremont sur une autre série, *X-Treme X-Men*. Et, après quelques épisodes écrits par Scott Lobdell (qui chutent à 95.000 exemplaires) Marvel rebaptise la série *New X-Men*, avec nomme Grant Morrison au scénario. Et c'est vrai que le premier épisode de Morrison est un carton, écrasant Claremont comme Lobdell : près de 150.000 exemplaires vendus ! Néanmoins, depuis, Marvel a discrètement passé sous silence le fait que les ventes ne s'étaient pas maintenues... Avant même la fin de la première saga, le titre avait reperdu des milliers de lecteurs. Moins d'un an plus tard, il retombait en dessous des ventes moyennes de Claremont. Fin 2002, il tombait même en dessous des chiffres de la période Lobdell. Aujourd'hui il faut le dire : bien qu'étant encore l'un des « best-sellers » de Marvel, le titre se vend moins qu'à l'époque de Claremont. Si Morrison a bel et bien gagné plus de 50.000 lecteurs à son arrivée, à la différence de JMS sur *Amazing Spider-Man*, il n'a pas su les garder ! Mais on peut penser que si Chris Claremont était resté sur la série, il n'aurait pas été plus capable d'enrayer la baisse ! D'ailleurs les anti - Claremont, arguent que les ventes de *X-Treme X-Men*, la série lancée par Claremont, sont loin d'égaler celles de *New X-Men* : près de 30.000 exemplaires les séparent ! Il faut dire, quand même, que *X-Treme X-Men* est vendu, depuis le début, 2.99 $ l'exemplaire, contre 2.25 $ le numéro de *New X-Men*. Un favoritisme qui s'explique mal, puisque certaines séries lancées depuis, ont eu droit au prix de 2.25 $! *X-Treme X-Men* a moins de lecteurs que *New X-Men*, mais si l'on multiplie la moyenne de ses ventes récentes par son prix, on obtient un chiffre d'affaire de près de 190.000 dollars US. Avec 15.000 lecteurs de plus, le chiffre d'affaire d'*Uncanny X-Men* par exemple est pourtant... identique à celui d'*X-treme*. Ce dernier est donc d'emblée plus rentable !

Qui est l'éditeur numéro 1 ? :

Selon Diamond, Marvel est, en exemplaires vendus, le premier éditeur. En chiffre d'affaires, par contre, l'écart se creuse avec DC. Or si on relativise les classements Diamond le chiffre d'affaires de DC s'accroît encore ! On peut dire qu'à quelques milliers de ventes réelles près, les deux éditeurs sont au coude à coude. Marvel reste le premier, c'est vrai, mais n'est pas assuré de l'être encore dans un avenir proche... Rien n'est joué mais l'année 2003/2004 devrait être un véritable champ de bataille...

Jim est okay.. Lee est Bat !

Jim Lee a retrouvé toute sa pêche ! Après une période moins faste à la fin des années 90, cet artiste talentueux est de nouveau sur le devant de la scène. Le succès de Batman a fait de lui un homme heureux, prêt à s'attacher jours et nuits à sa planche à dessins. Pourvu que ça dure !

© DC Comics, Inc. All Rights Reserved

Comic Box : Vous aviez presque disparu, et voilà que votre Batman est numéro un des ventes aux Etats-Unis !
Jim Lee : Et dans le monde, même ! (rires) Non, je plaisante, je ne sais même pas dans quel pays il est sorti !

C.B. : En tout cas, vos fans américains ne vous ont donc pas lâchés !
J.L. : C'est une agréable surprise, en effet. Car si vous ne dessinez pas régulièrement, vous savez que le public ne s'intéresse plus à vos travaux, et parfois, c'est impossible de revenir en arrière. Moi j'ai eu de la chance. La réaction du public a été bien plus enthousiaste que ce je pensais, et je m'amuse beaucoup.

J.L. : Comment avez-vous atteri sur Batman ? C'était votre vœu ou celui de DC ?
J.L. : A vrai dire, c'est surtout l'œuvre de Mark Chiarello, qui est l'éditeur chargé des projets spéciaux chez DC, et qui est par ailleurs un excellent peintre. Je le connais depuis très longtemps, et il ne cessait de me dire, Allez, tu devrais te bouger etc. Il m'a dit que Jeph Loeb avait vraiment envie de travailler avec moi, il a dit à Jeph que je voulais vraiment travailler avec lui... Ce n'était pas vraiment un mensonge, disons qu'il s'est arrangé pour qu'on se retrouve. Nous, on ne savait pas très bien ce qu'on voulait faire, sauf qu'on a défini très rapidement qu'on ne voulait pas d'un graphic-novel, mais qu'on voulait travailler sur une série régulière. C'est passé au bureau de Bob Schreck, qui est l'éditeur de *Batman* et voilà ! Mais pour être honnête on avait tous (moi le premier), sous-estimé la réponse du public.

C.B. : Certains personnages comme Huntress par exemple, ont été totalement relookés,

autres non, qu'est ce qui a présidé à
choix ?

Tout le monde et personne en même
ps ! Il y a toujours des gens qui aiment
costume, d'autres qui le détestent. Mais
and on veut le changer, généralement les
sont contre ! Les fans sont la plupart
emps assez conservateurs... (rires) La
te, c'est que changer les costumes aide
vent à redéfinir une ambiance visuelle
férente. Cela dit, des icones comme
Batman ou *Spider-Man* n'ont pas besoin
être modifiées. En revanche, avec les per-
nnages secondaires, on peut se permettre
e choses, c'est amusant. Cela nous
de à définir notre run sur la série.

C.B. : Votre version de Batman vend presque trois fois plus d'exemplaires que votre *Wonder Woman* que vous avez réinventé avec Stan Lee.

Euh... Deux fois, plutôt...

C.B. : OK ! Qu'est-ce qui fait à votre avis, que l'un ait nettement plus intéressé les foules que l'autre ?

J.L. : Mathématiquement, le *Wonder Woman* a vendu environ 60 000 exemplaires à 6 dollars pièce, alors que le *Batman* vaut 2,25 dollars, donc en termes financiers, ça doit revenir au même pour la compagnie. En dehors de ça, aujourd'hui, personnellement, je préfère de loin vendre des comics moins chers à plus de gens, que des albums plus chers à peu de gens. C'est pour ça que je ne voulais pas recommencer un graphic-novel. Néanmoins, ce livre a eu le mérite de revigorer *Wonder Woman*, de remettre le personnage au premier plan, notamment dans le cœur des fans, et c'est déjà bien. Car il ne faut pas oublier que c'était quand même un nouveau personnage. Elle s'appelait *Wonder Woman*, mais c'était quand même une création. Et l'on sait que c'est plus difficile d'intéresser les fans à quelque chose de nouveau. D'autant plus quand ils savent que ce n'est qu'un one-shot ! Cela ne peut pas avoir le même impact qu'une année de travail sur un personnage. Mais j'apprécie les deux. Travailler sur *Batman* c'est réaliser le rêve que j'avais lorsque j'étais plus jeune. Et faire ce graphic-novel, c'était une occasion unique, celle de travailler avec Stan Lee, qui est l'un des géants de cette industrie ! Un homme que je respecte, que j'admire, et à qui je dois nombre des histoires qui ont bercé mon enfance ! C'était donc aussi un rêve devenu réalité.

C.B. : Pour revenir sur ce qu vous disiez à propos des prix et des quantités vendues, vous êtes donc pour des opérations comme le Free comic-book day, les comics à dix cents etc.

J.L. : Les comics devraient être gratuits ! (rires) Je plaisante mais je pense qu'au fond, il ya beaucoup plus de gens qui aimeraient lire des comics que ce que nous avons actuellement. Notre circuit de distribution a plein de défauts. Nous avons besoin de plus de boutiques, dans des villes plus petites etc. Le *Free comic-book day* (le 2 mai, aux USA, certains comics sont gratuits-ndlr) a cet avantage majeur qu'il aide le medium à être plus connu. On parle de nous dans la presse. Les gens viennent en famille, et avec un peu de chance l'enfant qui trouve quelque chose qui lui plaît ce jour-là, deviendra l'un de nos ecteurs à vie ! Il faut davantage faire connaître les comics. Comme les gens ne les voient pas chez leur marchand de journaux, ou chez leur épicier, beaucoup d'entre eux pensent qu'ils ne sont plus publiés ! Notre drame est que le public est obligé d'aller dans une boutique spéciale pour trouver des comics, c'est trop contraignant.

Jim Lee a dessiné de nombreuses couvertures durant ses "vacances". Il a également redesigné Green Lantern.

C.B. : Le préambule à votre arrivée sur Batman s'est fait à travers tout un lot de couvertures pour des séries DC, comme Green Lantern, Flash ou Supergirl. Comment choisissiez-vous celles que vous acceptiez, et quelle est celle que vous préférez ?

J.L. : La plupart du temps, c'est l'éditeur qui m'appelait pour me demander de faire telle ou telle couverture. *Green Lantern* est un de mes personnages préférés depuis que je suis petit, donc j'ai accepté tout de suite ! J'ai fait un Joker aussi. A vrai dire, même si je trouve sympa et facile de faire des couvertures, ce n'est pas vraiment un travail qui m'intéresse. Je n'ai jamais voulu devenir un cover artist, je n'ai rien contre eux non plus, chacun fait ce qu'il veut, mais moi je suis un dessinateur de comics, et un dessinateur de comics c'est quelqu'un qui raconte des histoires tous les mois. Et je préfère entendre la réaction des gens sur une histoire plutôt que leur sentiment sur une illustration...

C.B. : Après votre succès commercial sur Batman, il semble que les artistes de votre génération retournent aujourd'hui vers les super-héros "grand public" (ex: Marc Silvestri sur X-Men). Est-ce que d'autres auteurs liés à Wildstorm vont être amenés à travailler sur des héros de DC ? Peut-on envisager une version DC de Heroes Reborn ?

J.L. : Je ne crois pas ! Et la grande différence, c'est que nous étions Rob et moi des concurrents de Marvel, alors que Wildstorm est véritablement intégré à DC, même si nous sommes en Californie et eux à New York. Le nouveau rédacteur en chef, Dan Didio a vraiment l'intention de créer l'événement chez DC, mais plutôt en se recentrant sur les ressources internes. Entre Vertigo, Wildstorm et DC nous avons tellement d'équipes créatives que ce serait dommage d'aller voir ailleurs.

C.B. : Mais ne serait-il pas finalement plus simple pour tous de fusionner les deux univers, Wildstorm et DC ? De faire une sorte de mini-Crisis ?

J.L. : Aujourd'hui, la plupart des titres Wildstorm s'adressent à un public plus âgé,

WildCats : la série en est à sa troisième formule sans parvenir à retrouver le succès d'antan, malgré quelques scénarii très inventifs...

ça n'aurait pas de sens de mêler ça avec les titres DC ! En plus Vertigo n'a pas de super-héros... Et de toute façon, même s'il n'y avait pas cette différence de public, je ferais tout pour garder les deux univers distincts. Nous pouvons nous permettre certaines choses chez Wildstorm parce que le comic code n'approuve pas nos titres, par exemple... Nos sensibilités sont différentes. Créer un univers géant, ça devient vite bureaucratique... Vous ne pouvez pas dire ça parce qu'après ça induit ça etc. Les petits univers me semblent plus dynamiques. L'univers Dc a une très bonne taille aujourd'hui, celui de Wildstorm a de la place pour grossir, ça me paraît mieux qu'un mega-univers mal rangé...

C.B. : Wildstorm est beaucoup plus sombre qu'il ne l'était quand vous dessiniez et inventiez la plupart des personnages phares. Est-ce que cela ne vous attire pas parfois des problèmes idéologiques ou politiques ?

J.L. : Je ne dirais pas que nous avons des "problèmes"... Mais par définition, quand vous faites des histoires hors-normes, d'avant-garde ou qualifiez-les comme vous voulez, ça remet en cause la conception générale des héros et des vilains. Et forcément, ça créé un débat ! Je pense que c'est le cas avec n'importe quel bon projet. Je citerais *Watchmen* par exemple, ou même *Dark Knight Returns* qui a fait coulé beaucoup d'encre, et c'est bien.

C.B. : Avez-vous déjà vu des planches de la nouvelle série, Authority, à quoi ça ressemble ?

J.L. : C'est très réussi ! On a prévu des histoires courtes pour présenter la nouvelle équipe créative aux fans, elles paraîtront dans les séries Wildstorm, et la nouvelle série devrait débuter en mai 2003. Les gens seront agréablement surpris j'espère, et en même temps, pas du tout, parce que ça reste assez proche de l'ancienne *Authority*, dans l'esprit . C'est toujours très "splashy", avec de l'humour noir, etc.

C.B. : Nous en sommes déjà à plus de la moitié des 12 épisodes prévus sur Batman. D'où l'inévitable question : est-ce que vous avez une idée du projet suivant et est-ce que vous pensez continuer sur une base mensuelle ?

J.L. : Je ne l'ai pas encore annoncé officiellement, mais comme quand Comic Box sortira ce sera le cas, je peux vous le dire, je continue Batman pour au moins encore 6 numéros ! C'est redevenu très important pour moi de travailler sur une base mensuelle. Je pense que c'est comme ça que je fais mon meilleur travail, et que j'ai le plus d'impact.

C.B. : Vous avez l'air beaucoup plus motivé que lors de notre dernière rencontre !

J.L. : Hum ! Quand j'ai commencé dans ce milieu, je n'avais pas besoin de me motiver, j'étais passionné, le feu brûlait en moi, rien ne pouvait m'arrêter ! Je voulais dessiner, être publié, créer, dessiner encore etc. Puis, en devenant... plus vieux (j'ai dû mal à le dire !) ou alors parce que j'ai eu plus de responsabilités, la compagnie, ma famille, etc. cela a effectivement un peu changé. Mais j'aime toujours dessiner, j'adore les comics, et je crois que je suis beaucoup moins égoïste dans ma démarche aujourd'hui. Je veux être plus consistant, c'est pour cela que je ne veux pas m'éloigner du rythme mensuel. La contrainte des deadlines vous force à vous dépasser. Sans elle, je crois que je ne ferais qu'un 48 pages par an, ... ce dont je ne serais pas fier du tout ! (rires)

C.B. : Vous avez toujours un travail quotidien chez Wildstorm ?

J.L. : Je suis là tous les jours, oui ! (rires) Mais si on parle de décisions au jour le jour, comme pour les plannings, le marketing, l'imprimerie, il y a un tas de gens biens qui s'en occupent. Mon travail c'est plutôt de superviser la ligne Wildtsorm en général. De décider des directions créatives, d'embaucher de nouveaux talents, de discuter des histoires avec les auteurs, de parler avec les éditeurs etc. La fonction de chef, à mon sens, est surtout d'initier de nouveaux projets, de créer l'événement. Je m'occupe aussi pas mal des relations avec DC, des orientations globales de la compagnie, etc.

C.B. : Il y a quelques bonnes surprises dans ce nouvel univers Wildstorm, le retour de Stormwatch par exemple est assez réussi. Cette série, comme Gen 13, ont-elles un avenir ?

J.L. : J'espère bien ! Les fans sont assez contents de ce qui se passe dans ces séries, ça n'a pas encore pris une dimension énorme, peut-être parce que la presse n'en a pas encore beaucoup parlé, mais on va pousser ! Sur internet par exemple, les échos sont bons, mais j'ai l'impresion que nombre de gens qui vont dans les comic-shops ne savent même pas que ces séries sont de nouveau publiées ! Ce sera notre challenge de l'année de les leur faire lire !

C.B. : Etes-vous satisfait de l'operation "Eye of the storm" ?

J.L. : En termes de qualité, oui. Je pense que les ventes pourraient être meilleures, mais on n'a pas dit notre dernier mot, il faut attendre les résultats du Trade paper back pour avoir une vision globale. De nombreux lecteurs attendent l'édition collectée pour lire une série.

C.B. : Il semble que cette tendance s'amplifie aux USA...

J.L. : C'est bien que les éditions collectées marchent, mais ça a des effets pervers. Tout d'abord, quand une série ne se vend pas bien en mensuel, on n'est pas sûr du tout de la faire en édition collectée, donc les gens ne devraient pas systématiquement compter dessus ! De plus, cela n'encourage pas les éditeurs à prendre des risques sur de nouvelles séries. Il faut continuer à créer de l'intérêt, et de l'enthousiasme sur une base mensuelle, sinon ce sera de plus en plus difficile de faire débuter un artiste ou une série. Encore plus s'il ne s'agit pas d'un projet « mainstream » !

C.B. : Wildstorm est bien placé en ce qui concerne les comics « nostalgiques », vous aviez senti cette mode ?

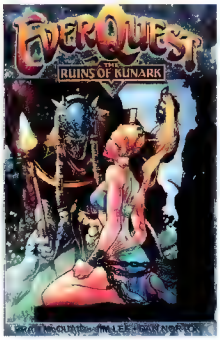
J.L. : On n'avait pas prévu que ça marcherait

> **"Les super-héros, c'est comme les mini-jupes. On les donne pour morts mais ils reviennent toujours à la mode !"**

…p en, mais on sentait une demande. Cela …même longtemps qu'on avait envie de …des comics de *GI Joe*, des *Transformers* …contrats n'avaient juste pas pu se faire …oque. C'est logique d'un côté, ce sont les …de notre enfance, il y avait donc de …chances que si ça nous plaisent, ça …a d'autres gens de notre génération ! …c'est une question d'air du temps : les …artistes qui arrivaient chez Wildstorm …ent par exemple, "Moi mon rêve ce serait …ner les *Cosmocats* !" La première fois, …pondez *-Quoi ?* d'un air étonné, mais …vantes, vous commencez à vous dire …aurait sans doute quelque chose à …On a juste suivi notre instinct, dans ce …c'est important !

…. : La ligne Cliffhanger est-elle …tivement morte ?

…spère bien que non ! Nous avons un …projet avec Kurt Busiek …os Pacheco, qui devrait …er en juillet prochain, ça va …er *ArrowSmith* à ne pas …dre avec le groupe …th (rires) C'est très dyna…que. On a deux autres projets …urs, mais comme ils sont en …r-owned, on ne peut pas …ir les délais... Chaque équi…créative est vraiment responsa…de ses bouquins. Nous on peut …des plans, mais si ensuite les …eurs ne les suivent pas, on …pas d'autre choix qu'attendre, …me les lecteurs !



…E Everquest, que vous avez …me il y a quelques années sortira en …ance au mois de mai 2003 (Albin Michel, …ection Game Over), à l'époque, pourquoi …ez-vous fait ? Vous étiez un fan du …

…e jouais au jeu, c'est vrai, et comme la …pagnie qui le produisait se trouve juste…t là, à San Diego, j'avais eu la chance de …rencontrer les créateurs du jeu, qui sont eux-…mêmes de grands fans de comics (comme …de gens dans ce secteur). On est devenus …s et voilà ! Le projet de faire un comic-…'*Everquest* est venu de cet intérêt com…que nous avions, plus que d'une volonté …faire de l'argent. Mais ça a bien marché ! …pense toujours que c'est une bonne idée …départ de réunir des joueurs et des fans de …s. Pour les comics en tout cas, ce serait bien d'être vendus aussi dans les magasins de jeux vidéos.

C.B. : Vous en gardez un bon souvenir, alors ?

J.L. : Oui, c'était sympa ! Je joue moins maintenant parce que ça prend trop de temps, mais maintenant que vous me le dites, je me rends compte que ça m'a donné l'occasion de rencontrer des tas de gens, parmi lesquels des Australiens et pas mal de Français ! Il faut dire que je jouais très tard dans la nuit (rires) donc avec le décalage horaire, c'était des heures normales pour eux (pas pour moi) ! Sur un autre jeu, je me souviens que mon avatar était dans un espèce de bar virtuel, quand 4 ou 5 français sont rentrés ensemble. Ils se sont mis à discuter en français, je n'y comprends rien, mais j'ai bien senti qu'ils projetaient de me tuer (rires) Le langage du corps, peut-être ! C'est un des avantages de ce genre de jeu, c'est plus exotique pour moi de rencontrer des gens comme ça que de voir toujours les mêmes qui rentrent en disant "Cool !" ou" Awesome !"

C.B. : Quand vous avez claqué la porte de chez Marvel, il y a 11 ans, on y trouvait Bob Harras, Scott Lobdell ou Chris Claremont. Aujourd'hui tous sont collaborateurs de Wildstorm. C'est une sorte de revanche ?

J.L. : Non, c'est mon karma (rires) ! Quels que soient les problèmes que j'ai eus avec Marvel j'aimais bien Bob, j'aimais bien Chris et j'aimais bien Scott, et je n'ai jamais douté qde leur talent. Cette industrie est beaucoup plus petite qu'il n'y paraît, alors il faut savoir faire la part des choses entre les politiques éditoriales et les êtres humains.

C.B. : Il y a quelques temps à peine, on disait les super-héros morts, on trouvait ridicule qu'ils aient une identité secrète etc. Et là, ce sont eux qui trustent les premières marches du podium...

J.L. : C'est toujours bien de provoquer des réactions, fussent-elles excessives ! Ce que je veux dire c'est que lorsqu'on proclame la mort de quelque chose, c'est forcément que cette chose reviendra bientôt ! C'est comme la mode des mini-jupes par exemple ! Ce ne sera donc sans doute pas la dernière fois qu'on entendra dire que les super-héros sont morts, mais ce n'est pas grave, c'est la règle du jeu ! Superman Batman, Spider-Man font partie de nous. A un moment, les gens peuvent dire c'est notre passé, mais ça ne change rien. Aujourd'hui, Hollywood s'en tire bien avec les super-héros, mais cette industrie ne peut pas le faire régulièrement. La seule industrie où on vous sert du super-héros régulièrement, c'est celle des comics, ce qui nous laisse au moins encore deux ans de tranquillité ! (rires) Les super-héros sont importants parce que d'une certaine manière, ils disent que chacun de nous a quelque chose de spécial. Ce ne sont que des doubles idéalisés de nous-mêmes. C'est pourquoi aux Etats-Unis, en tout cas, ils sont si populaires. En France, vous êtes peut-être un peu trop intellectuels pour les apprécier (rires)

Propos recueillis
par Lise Benkemoun

Jim Lee doit venir dédicacer en France en mai et en octobre 2003.

Le Blues des Vilains

PAR XAVIER FOURNIER

Le Bien existerait-il sans le Mal ? Cette question philosophique, les héros de comic-books risquent bien de se la poser de plus en plus. Jadis habitués à une logique manichéiste et au "combat du mois" contre une figure maléfique interchangeable, les bons doivent se remettrent en question: leurs ennemis disparaissent graduellement où se recyclent dans leurs propres séries (comme Venom ou Mystique). Les bons arriveront-ils à se passer d'eux ?

Aquelques mois de distance, les fans de Marvel auront vu disparaître deux grandes figures du Mal. Tout d'abord: *Daredevil*, c'est le Kingpin (ou Caïd si vous êtes adepte de la version française) qui est tombé. D'abord rendu aveugle à l'instar de son ennemi, Matt Murdock, il a été embusqué par ses propres hommes, dans une scène d'assassinat digne de la mort de Jules César (Brian Bendis, l'auteur actuel de *Daredevil* n'a d'ailleurs pas caché son inspiration). Emmené dans un coma profond, on l'a mis au placard en attendant mieux. Ensuite, Magneto, l'ennemi numéro 1 des X-Men ne s'est pas contenté d'un coma... Pour plus de sécurité, il a même eu droit à deux morts : Il est d'abord assassiné par Wolverine qui l'éventrait, tout en lui disant qu'il en avait assez de laisser la vie sauve tant il ne cessait d'être une menace (*X-Men #113*). Et le mutant magnétique n'avait pas eu le temps de se reposer dans sa tombe qu'on remettait ça : Dans les premiers épisodes de *New X-Men* écrit par Grant Morrison, on découvre que, finalement, Wolverine avait dû avoir pitié de Magnéto (ce qui est dur à croire vu la scène de *X-Men #113*) puisque ce dernier, à défaut d'être mort, est en fait convalescent dans sa propre nation, Genosha. Ce répit est cependant de courte durée puisque Magneto se prend un missile géant en forme de fulguro-poing en pleine poire et disparaît dans les ruines de l'immeuble qu'il occupait. Entre une scène d'éviscération et une disparition dans des ruines fumantes, le deus ex machina ne serait, logiquement, pas très loin.
Eh bien Morrison et Marvel ont décrété que Magnéto était bel et bien mort ! Qu'il ne reviendrait pas (en tout cas tant que le présent régime éditorial de Marvel serait en place !).
C'est que les super-vilains, même majeurs, ont de moins en moins la cote. Au début du genre super-héroïque, ils étaient les indissociables revers de la médailles, les ennemis jurés sans qui le héros, à l'issue d'un schéma manichéen, ne pouvait prouver son statut de représentant du bien. La fréquence des épisodes – à l'origine il y avait plusieurs histoires dans un seul comic book – y était pour beaucoup : il fallait toujours plus de chair à canon pour livrer bataille. Les plus charismatiques de ces super-criminels étaient même promus au rang de personnages récurrents, «d'arch-ennemy» du héros. Des doubles maléfiques. Ils étaient indispensables. Aujourd'hui, la donne a changé. D'une part, la suprématie des super-héros, en tant que genre, s'est un peu relâchée. Il n'est plus nécessaire d'avoir une cape et des super-pouvoirs pour être la star de sa série (regardez, en vrac, la plupart des séries Crossgen, consacrée à la SF ou à l'Heroic Fantasy, mais aussi des séries comme *100 Bullets*). D'autre part, la structure même des histoires a changé. Il est de plus en rare qu'un épisode arrive à contenir une histoire complète. Celle-ci s'étale désormais souvent sur une demi-douzaine d'épisodes, le «story-arc», plus facile à réimprimer et à commercialiser sous forme de compilation. Là où il fallait jadis un ennemi par épisode, le besoin a été divisé par six. Mais la vraie raison, c'est que souvent, à l'usure, les «vilains» sont devenus des ringards parce qu'utilisés 10, 20, parfois 40 fois contre un même ennemi. Leurs échecs à répétition font qu'on ne peut plus, décemment, les croire réellement menaçants. L'Homme-Taupe attaquant pour la énième fois les 4 Fantastiques ? Electro poursuivant Spider-Man ? Du déjà-vu !

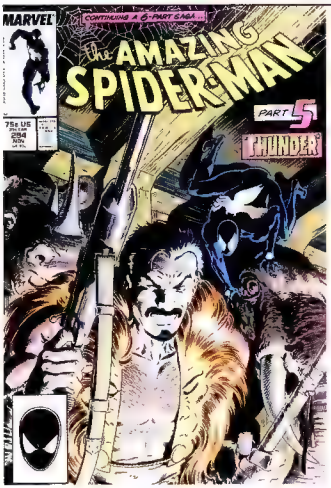
Magneto meurt empalé sur les griffes de Wolverine, puis, comme cela ne suffisait pas, se prend un immeuble sur la figure quelques mois plus tard: on ne respecte plus les super-criminels d'antan !

C'est couru d'avance. Dès 1988, *Flash vol.2 #73* écrit par Mike Baron, officialisait la dimension «looser» de la majorité des super-criminels : La "Rogue Gallery", conglomérat des ennemis du Flash des années 60, se réunit, autour d'un gâteau, et ne trouve rien d'autre à faire qu'inviter le Flash actuel en souvenir du bon vieux temps»... (plusieurs d'entre eux retrouveront pas la suite des occupations plus menaçantes mais la scène est particulièrement parlante).

Et encore, ceux qui ont droit à la retraite ne devraient pas se plaindre ! Car progressivement, comme dans le cas de Magnéto, on en vient à les sacrifier. Le problème, c'est que d'une certaine manière il est facile d'éliminer un personnage de manière grandiloquente. La mort de Kraven, à l'issue de *Kraven's Last Hunt*, montre bien où le bât blesse : en six épisodes, J.M. DeMatteis et Mike Zeck mettent en scène la fin de Kraven, ennemi historique de Spider-Man, lui-même lassé par des années d'échec. Il met le paquet, arrive à vaincre (temporairement) le héros et, au terme de la saga, finit par mettre fin à ses jours. La saga est grandiose. Elle marque un excellent chant du cygne pour le personnage. Mais se pose la question : Et après ? Car si se débarrasser de Kraven est facile, le remplacer est chose moins aisée. Quelques mois passent et on aura vite fait de lui trouver des rejetons. D'abord le Grim Hunter, tentative de mise au goût du jour version année 90 qui fera long feu, avant qu'on ne revienne vers la chose qui pourrait se rapprocher le plus du Kraven original : un second fils, sosie fidèle du premier si ce n'est qu'il a moins de charisme. Juste avant la «saga du clone» de Spider-Man, il avait été décidé de se débarrasser d'un certain nombre d'ennemis «classiques» de l'homme-araignée. Ainsi, Docteur Octopus, le criminel aux bras mécaniques, passa de vie à trépas sur un schéma assez proche de celui du raisonnement de Kraven : quelques mois plus tard une version se voulant moderne fait son apparition, avant d'être rejetée par le public. L'équipe éditoriale a donc tout le loisir de se creuser la tête pour revenir vers la version classique (dans le cas de Docteur Octopus, une astuce a été trouvée pour le rendre à la vie). Un choix cornélien puisqu'en même temps les auteurs savent souvent qu'en dehors d'une histoire « finale » (à la Kraven) il ne reste plus grand chose à écrire de spectaculaire sur le personnage. Deux options : Soit on se cantonne à un inconsolable looser que les lecteurs --tout comme le héros- ont bien du mal à prendre au sérieux (à quand remonte la dernière fois où Docteur Octopus a vraiment eu un plan susceptible de menacer Spider-Man ?). Soit, on tente d'introduire de nouveaux villains, du sang neuf, mais alors il faut s'attendre à une certaine résistance de la part du public.

La fin du manichéisme scénaristique a ceci de pratique qu'elle soustrait l'auteur à une grande partie de ce dilemme, en faisant prendre au super-vilain un rôle de deuxième voir de troisième ordre. On prendra pour exemple les *Daredevil* de Brian Michael Bendis, où le focus de la série a subi une subtile variation. En lieu et place d'une série consacrée à Daredevil, Bendis délivre les aventures de Matt Murdock, un homme qui, par ailleurs, est Daredevil. L'occupation super-héroïque du personnage est un déclencheur de situation (et dans ce sens incontournable) mais DD n'apparaît plus de la même manière dans la série. Le rôle de super-héros est réduit au rang d'un «job» exécuté en grande partie en dehors du champ de vision du lecteur, tout comme le rôle d'avocat était, jadis, relativement effacé (alors qu'il est désormais prédominent). Réduisant drastiquement ses apparitions costumées, Murdock en vient donc à ne plus rencontrer les super-vilains comme par le passé. D'autant que, là aussi, l'effet «story-arc» se fait sentir.
En six à sept épisodes, DD n'affrontera donc au mieux qu'un super-vilain et ce sont surtout les causes et effets de cet affrontement qui seront rapportés plus que la scène elle même. Sur ce plan, le cheminement est similaire pour les WildCATS, jadis la série phare de Wildstorm : Le volume 1 était consacré principalement à la guerre entre héros (les WildCATS) et méchants (les Daemonites). Le volume 2 mettait les héros dans une situation d'après-guerre, après qu'ils aient vaincus leurs adversaires et que, sans cette menace commune, l'équipe soit tombée en

FLASH'S ROGUES' GALLERY



En haut: Avant Kraven, il y avait déjà eu quelques décès de super-vilains. Mais "Kraven's Last Hunt" fut, dans les années 80, la première mort d'ennemi à être "marketée" en tant que telle, ouvrant les portes à l'ère du post-super-criminel.

Dessous: Comme on trouve de moins en moins de vilains charismatiques, il faut aller les chercher sur leur terrain. Le héros de Sleeper joue les agents double dans la super-maffia...

ruine. Le volume 3 enterre définitivement le spectre des super-vilains en plaçant l'intrigue sur un plan commercial : les ex-héros essayent de sauver le monde grâce à... un plan marketing. S'il y a encore des combats occasionnels, leur contexte n'est vraiment plus le même. Là aussi les méchants ne sont que des figurants.

Dans *Alias* ou *Powers*, Brian Bendis (encore lui !) va plus loin en faisant de son figurant le super-héros, objet des enquêtes des protagonistes de chacune des deux séries. Dès lors, le super-vilain est encore repoussé d'un rang. Pourquoi s'encombrer d'un super-villain alors que Walker et Pilgrim, les deux inspecteurs de *Powers*, ont déjà assez de travail avec les héros véreux ! D'ailleurs, et c'est peut-être une autre des raisons de l'effacement progressif des super-villains ces dernières années : les super-héros déchus font des personnages sombres bien plus intéressants. Dès la fin des années 80, le *Watchmen* d'Alan Moore en jettait les bases, avec Ozymandias, héros extrémiste près à sacrifier New York sans un regret, pour sauver le reste du monde. La nouvelle mouture de *Stormwatch*, troisième volume du nom, ne fait pas de distinction entre héros et villains : elle met tout le monde dans le même sac et combat aussi bien des terroristes ceinturant l'ONU que des membres d'*Authority*, pourtant une des principales équipes héroïques de Wildstorm. Finalement, dans une certaine mesure, les héros arrivent à se suffir à eux-même, sans adversaires.

Reste alors, peut-être, pour sauver l'honneur des villains, les nouvelles séries de *Mystique* (ennemie des X-Men) et *Venom* (la version maléfique de Spider-Man) que Marvel lance à l'été 2003. Mais ce n'est pas joué d'avance : il y a une décennie, quand Marvel avait utilisé Venom dans toute une suite de mini-séries, éditeurs et auteurs successifs en étaient vite venus à en faire un anti-héros puis quasiment un héros.

Parler d'effacement total des super-criminels serait cependant prématuré mais aussi inexact : dans le même temps, en effet, certaines séries sont apparues ou on été, heureusement, reformulées pour laisser la part belle aux super-vilains en tant que société secrète, avec ses us et ses coutumes. C'était le cas pour *Tangled Web*, souvent consacrée aux ennemis de Spider-Man, mais aussi pour la nouvelle mouture des *Thunderbolts* (après avoir été composée, pendant des années, de criminels en voie de réhabilitation, la formule change dès le #76 pour se recentrer sur des super-bandits qui n'ont aucune envie de se racheter) . On peut encore citer *Sleeper*, nouveau titre de Wildtorm, sorte de «super-variation» du célèbre feuilleton des années 80, Un *Flic dans la Mafia*, où un héros joue les agents infiltrés dans un cartel de super-villains. On reconnaîtra quand même à toutes ces séries un point commun : les criminels y apparaissent cyniques, désabusés, eux-mêmes fatigués de leur rôle. Ces nouvelles séries, malgré l'attention qu'elles leur portent, sont plutôt des autopsies, les chroniques de l'agonie de ce genre de personnages. Pourtant, c'est connu, on ne se débarrasse pas du Mal facilement.

Mystique version 2003 : pas une bleue du crime mais une nouvelle anti-héroïne qui a désormais sa propre série mensuelle.

Petits procès entre amis

PAR ZEMO

Le second semestre 2002 a été marqué par un certain nombre de procès liés aux comic-books. A commencer par la résolution d'une procédure fleuve entre Todd McFarlane et Neil Gaiman. Depuis le début des années 90, un différend oppose ces deux créateurs sur les droits de certains personnages : Angela, Gagliostro et le Spawn Medieval. Autant de créations que Gaiman avait notoirement créé pour la série *Spawn* et sur lesquelles McFarlane lui refusait des royalties, argumentant qu'il s'agissait de sous-créations liées à *Spawn* plus que de vraies idées dues à Gaiman. Finalement en octobre 2002, le jury a tranché en faveur de Gaiman, impliquant maintenant que la société éditrice de Spawn doit une grosse somme en «arriérés» à Gaiman pour l'utilisation des personnages concernés dans le comic-book *Spawn*, mais aussi dans le dessin animé ou les jouets. McFarlane a déjà fait appel à cette décision, et décidé à garder le contrôle sur tout l'univers de Spawn. Les pro-Gaiman et les pro-McFarlane ont donc encore au minimum plusieurs mois, voire plusieurs années, pour s'opposer (même si, objectivement, le fait qu'un créateur touche des dividendes de sa création paraîsse la moindre des choses).

D'autant que, si Gaiman et McFarlane ne passeront sans doute pas leurs prochaines vacances ensembles, ça ne les a pourtant pas empêché, pendant la semaine qu'a duré le procès, de sortir fumer leurs cigarettes et d'échanger quelques mots... Nous garderons même un sympathique souvenir de ce premier procès : à l'issue du verdict, le jeune fils d'un avocat de McFarlane se fait dédicacer par ce dernier un épisode de *Spawn* ou apparaît, justement, Angela, le personnage de la discorde. Il fait quelques pas et demande à Neil Gaiman de le lui signer également. L'auteur anglais lui accorde et, en quelques instants, la séance de dédicace individuelle va prendre un tour inattendu : les deux créateurs, brouillés depuis des lustres, acceptent néanmoins de poser côte à côte, avec le sourire, pour une photo souvenir avec le garçon !

A défaut d'une vraie réconciliation, c'est une conduite plus saine que ce à quoi l'on se serait attendu, vu les noms d'oiseaux dont s'affublent mutuellement Gaiman et McFarlane !

Autre gros procès du moment : les avocats de Stan Lee viennent d'attaquer Marvel, jugeant insuffisant le pourcentage reversé à Lee après le film *Spider-Man*, s'appuyant en particulier sur une clause de son contrat qui lui assure une certaine partie des bénéfices sur tous les films basés sur des super-héros Marvel. On notera d'ailleurs que ce n'est pas tout à fait pareil qu'une question de droits d'auteur. La clause laisse en effet planer le doute sur les films Marvel basés sur des personnages que n'a pas créés Stan Lee...

Quid d'un film comme Blade, par exemple ? Beaucoup de commentateurs ont sauté sur cette occasion, pour commenter cette brouille avérée entre Stan Lee et Marvel Comics. Sauf que quelques semaines plus tard, Stan Lee apparaissait à l'écran, tout souriant, pour la promotion de *Daredevil* et autre *X-Men 2*. Ne disant que louanges sur la firme avec laquelle il est pourtant en procès ! Visiblement; il ne s'agit pour lui que de négocier un arrangement financier plus avantageux. Cela se règle entre les avocats des deux parties et Stan Lee n'est pas plus brouillé avec Marvel qu'avant la procédure. Marvel, toujours, sort d'une procédure lancée contre la Fox qui jugeait que le feuilleton TV *Mutant-X*, impiétait sur les droits cinés des *X-Men*. Celle-ci s'est d'ailleurs réglée à l'amiable ! Enfin, c'est presque en toute convivialité que Marvel vient d'attaquer Sony au sujet de ses royalties sur le film *Spider-Man*, sans que cela les empêche de travailler main dans la main sur les prochains films consacrés au héros ! Mais cela ne veut pas dire que tous les procès «comics» cachent des relations plus amicales qu'il n'y paraît...

Joe Simon, par exemple, le créateur de Captain America, bien décidé à ne pas faire de cadeau à Marvel, s'est lancé, depuis quelques années dans une série de procédures compliquées pour récupérer le contrôle total de sa création. Il a d'ailleurs ouvert une brèche dans laquelle les familles des créateurs de Superman se sont engouffrées derrière lui, attaquant DC pour le même motif. Dernier procès à l'ambiance lourde : celui d'un revendeur de comics, excédé par la manière donc Marvel a traité les «retailers» ces dernières années, et bien décidé à obtenir réparation pour les parutions en retard et autres inconvénients de trésorerie que lui aurait causés la firme...

La vérité c'est qu'il y a quelques années, il y avait bien moins de procès liés aux comics que maintenant. Et pour cause : la plupart des procédures n'étaient pas prises au sérieux par des juges qui comprenaient mal la valeur qu'on pouvait accorder à des personnages de BD ! Et conseillaient souvent aux accusateurs aussi bien qu'aux accusés de régler ça à l'amiable, sans encombrer les tribunaux... Depuis la fin des années 80 et la multiplication des licences, le poids économique d'un personnage est devenu quelque chose que de moins en moins de juges peuvent nier. Sauf qu'on n'arrive pas vraiment à se réjouir de cette "reconnaissance"...

Spider-Man le retour en grâce

PAR ANTOINE MAUREL

A Noël 2002, il était difficile voire impossible de ne pas remarquer la déferlante Spider-Man en DVD : quatre éditions, allant de la simple galette au luxueux coffret en édition limitée avec lithographie, statuette et tout le toutim ! Mégalos, chez Sony ?
Que nenni, ils devaient bien ça à Peter Parker, l'homme qui leur a permis de se placer en tête du classement des sociétés de production les plus rentables en 2002. Aujourd'hui, alors qu'une suite est en marche et que la trilogie est sérieusement envisagée, l'homme-araignée est devenu «in» ! Parallèlement, depuis plus de deux ans, les comics Spidey renouent avec des niveaux de vente très honorables et bénéficient d'une côte de popularité digne des grands jours. Pourtant, à l'aube du nouveau millénaire, tout le monde n'aurait pas parié sur un tel retour en force. Flashback et explications...

Une mauvaise passe

Il faut bien dire que Spidey revient de loin. En effet, la décennie précédente a vu les séries du tisseur passer par tout et – surtout – n'importe quoi... En fait, tout s'est passé comme si les différents auteurs qui se sont succédés sur les séries Spider-Man à partir de 1994 s'étaient mis d'accord sur un point : l'équation "Peter Parker = Spider-Man" ne fonctionne plus ! Est-ce par lassitude ou par peur de la répétition – en tout cas, ça commence par la décision du héros de tourner le dos à son identité civile pour ne plus être que « The Spider » (évènements relatés dans les story-arcs *Lifetheft* et *Poursuite*). Survient ensuite l'événement majeur de la décennie : l'arrivée de Ben Reilly et, avec lui, le début de la *Saga du clone*, qui reste pour beaucoup de fans la pire exaction jamais commise dans les pages de leur héros favori. Les choses mettront cinq ans à rentrer dans l'ordre pour déboucher sur un statu quo des plus infécond. Décidément bien en panne d'inspiration, les auteurs (principalement J-M De Matteis et Howard Mackie) et les éditeurs auront alors recours à toutes les vieilles ficelles du métier pour essayer de reconquérir le cœur des fans : un relaunch, la "mort" de Tante May puis celle de Mary-Jane et la saga, judicieusement nommée, *Crise d'Identité* (cette fois, c'est Peter Parker qui ne peut plus être Spider-Man alors il devient quatre héros différents...). Bref, le cœur n'y est plus – ce qui pose un vrai problème à Marvel car l'Araignée reste le personnage phare de la firme.

A cup of Joe

On ne s'étonnera donc pas qu'à son arrivée

It's been three days since the dream, and I'm starting to think that's all it was, just a dream
I mean, yeah, that suit was pretty ominous, but I've gone through that book a hundred times.

À la tête de Marvel, à l'été 2000, Joe Quesada déclare vouloir faire du redressement de Spider-Man sa priorité. Le chantier est vaste et son objectif est double : d'une part, il convient de redonner aux séries régulières leur valeur emblématique pour la vente son des idées ; d'autre part il faut assurer le relais du futur film pour les nouveaux lecteurs qui découvriront la série à cette occasion.

Pour les titres « classiques », la rénovation va se faire grâce à un casting de luxe. En fait, Quesada a même commencé avant l'heure en appuyant la candidature de Paul Jenkins avec lequel il avait collaboré sur *Les Inhumains* au sein de Marvel Knights) à l'écriture de *Peter Parker : Spider-Man*, titre pour lequel son talent pour les "scénarios psychologiques" fait mouche. Car Quesada semble avoir bien compris que le problème ne venait pas du personnage mais bien de ses démiurges. Le résultat ne se fait pas attendre : *Amazing Spider-Man vol.2 #30* voit les débuts de J.M.Straczynski au scénario. Venu du monde de la télévision (*Babylon 5*), l'homme a fourbi ses premières armes chez Top Cow avec *Rising Stars* et *Midnight Nation*, tous deux des succès. En six petits épisodes, épaulé par un John Romita Jr. au mieux de sa forme, il se paie le luxe de redéfinir les origines du héros, de lui offrir une nouvelle mythologie et un nouvel ennemi de taille (Morlun).

Mais sa plus grande réussite est sans doute d'avoir donné à Tante May une dimension nouvelle : en lui faisant découvrir le lourd secret qu'est la double identité de son neveu préféré (*Amazing Vol.2#35*), il brise le statu quo qui empêchait toute progression du personnage et finissait par lasser les fans. Enfin, cerise sur le gâteau, Quesada fait appel à deux cover-artists de luxe (Jeff Campbell et Humberto Ramos) afin d'augmenter encore un peu le sex-appeal des deux titres. Le pari est donc largement réussi : même si les ventes de *Peter Parker* ne bougent pas beaucoup (la faute à une valse de dessinateurs qui netiennent pas la comparaison avec Romita Jr), *Amazing* passe, en six mois, de 45.000 à 98.000 ventes par numéro aux USA...

Pour ce qui est des nouveaux lecteurs, l'ex-dessinateur de *Daredevil* possède un autre atout : la nouvelle ligne *Ultimate* qu'il s'apprête à lancer. L'idée est justement d'attirer un nouveau lectorat autour de trois idées directrices : la diffusion en kiosques (marginale aux USA), un ton plus en phase avec le troisième millénaire (ainsi, par exemple, Peter devient webmaster au Daily Bugle et non plus photographe). Enfin, et surtout, un nouveau départ : exit donc les 40 ans de continuité, toujours un peu effrayants pour celui qui découvre le comic. En octobre 2000, Spidey étrenne donc la nouvelle collection (suivi de près par les X-Men) sous la houlette de Mark Bagley et Brian Bendis. Aujourd'hui, après presque 40 numéros, l'essai est transformé. En effet, même si le pari des kiosques s'est révélé infructueux – de l'aveu de même de Quesada, ce marché est aujourd'hui quasiment nul – les TPB fonctionnent bien en librairie, recrutant ainsi un public qui ne fréquente pas les comic-shops. Et la série est appréciée des aficionados puisqu'elle a presque doublé son lectorat depuis le premier numéro, passant de 45.000 à 98.000 ventes au titre. Réussite artistique plébiscitée par les fans, *Ultimate Spider-Man* est de plus une bonne source de profit pour Marvel, grâce à une production stakhanoviste quasi bimensuelle.

Widescreen

Point d'orgue de la « renaissance » de Spider-Man, le film sorti en 2002 a re-popularisé celui qui reste l'emblème du super-héros à travers la planète. Proche de *Ultimate* dans sa conception, son succès tient sans doute au fait que toutes les grandes lignes ont été conservées mais épurées, remaniées si besoin est. Ainsi, Peter ne fabrique plus ses lances-toiles, la toile fait partie intégrante de lui... Certes, les fans de la première heure ont quelque peu grincé des dents mais cela reste une excellente initiative pour faire admettre le concept d'« homme-araignée » au plus grand nombre. Mais, si l'adaptation a aussi bien fonctionné, c'est sans doute parce que Sam Raimi a su rester fidèle à l'idée de base de Stan Lee : l'histoire est avant tout celle de Peter Parker, un adolescent qui apprend progressivement, et à contrecœur, ce que devenir adulte veut dire. L'identification fonctionne bien et le résultat esthétique était à la hauteur.

La sanction du public ne dément pas la qualité de l'adaptation : aux USA, le film détient le record de profits pour l'année 2002, ayant engrangé 403,7 millions de dollars (à titre de comparaison, le deuxième, *Star Wars 2*, plafonne à 302,2 millions). Sous nos latitudes, il a dépassé la barre des 6 millions de spectateurs !

Finalement, le point commun entre tous ces succès récents semble être que Raimi, Straczynski ou Bendis ont bien compris que c'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes... à condition de savoir adapter la recette de soupe au goût du jour ! Point n'était besoin de s'égarer dans des remises en question de la formule Spider-Man/Peter Parker alors que le concept de base reste toujours aussi fédérateur. Quoi qu'il advienne, l'Araignée reste le «hard luck hero» favori des foules... et Marvel peut de nouveau arborer fièrement son papier à en-tête frappé du sceau Spider-Man.

JOHN CASSADAY

CAPTAIN AMERICA vol.4 #10 : J'aime la simplicité de cette pose. Cela me rappelle un peu [les tableaux de] Norman Rockwell. Il y a un mouvement sur cette image. On dirait que Captain America avance lentement, mais avec une grande détermination. J'ai eu l'impression, par ce dessin, de capturer l'esprit du héros.

™& © Marvel Comics. All Rights Reserved.

JOHN CASSADAY

PLANETARY #7 :
Cette couverture a été faite entièrement sur ordinateur avec Photoshop et des photos. Je n'étais pas familier de ce logiciel, mais je me suis senti à l'aise de suite. Ça a été bien plus simple que je ne l'aurais cru. Je me rappelle avoir trituré toute ma photothèque. À force, j'aurais eu de quoi faire 10 couvertures avec !

DC Comics, Inc. All Rights Reserved.

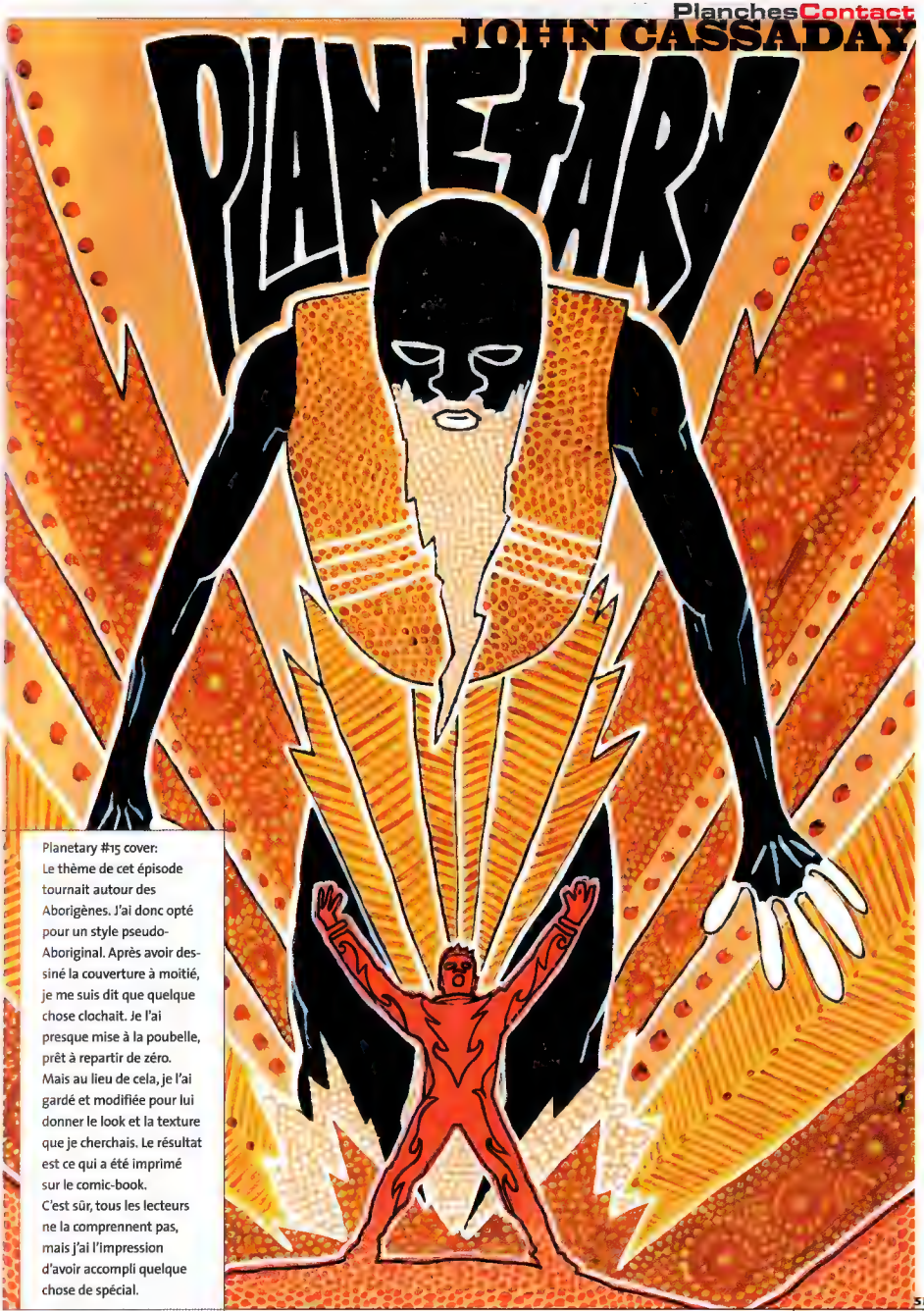
JOHN CASSADAY

CAPTAIN AMERICA VOL.4 #1, Page 21.

C'est ma page préférée dans le premier épisode. Il y a très peu de couleurs, tous y est gris jusqu'à cette page. Je voulais qu'on voie Cap. comme un sauveur. Il aurait très bien pu être un mirage. On dirait que la couleur émane de lui.

L'homme agenouillé en face, en colère jusqu'à la folie, regarde maintenant la réalité en face. Et il peut voir une lueur d'espoir. Cette page contient réellement ma définition de ce que doit être un personnage tel que Captain America.

JOHN CASSADAY



Planetary #15 cover:
Le thème de cet épisode tournait autour des Aborigènes. J'ai donc opté pour un style pseudo-Aboriginal. Après avoir dessiné la couverture à moitié, je me suis dit que quelque chose clochait. Je l'ai presque mise à la poubelle, prêt à repartir de zéro. Mais au lieu de cela, je l'ai gardé et modifiée pour lui donner le look et la texture que je cherchais. Le résultat est ce qui a été imprimé sur le comic-book.
C'est sûr, tous les lecteurs ne la comprennent pas, mais j'ai l'impression d'avoir accompli quelque chose de spécial.

Grandeur & décadence des petits labels

Il fut un temps où tout était simple. Il y avait DC, Marvel et tout outsider qui tentait de s'immiscer dans la suprématie de ces deux-là ne déclenchait guère qu'incrédulité et hilarité de la part de la masse. Pas toujours à raison d'ailleurs, puisqu'il y eut quelques tentatives intéressantes. Depuis quelques années cependant, les vocations d'éditeurs et de labels sont de plus en plus nombreuses... Galerie non-exhaustive de ces « essais » aux fortunes diverses...

Au commencement du genre "comics", il y a des dizaines d'années, le moindre imprimeur s'improvisait éditeur de revues. Ainsi, dans les années 40, il y avait une avalanche d'éditeurs différents, la production de chacun pouvant parfois se compter en douzaine de séries. Après ce big-bang, ne survécurent qu'une poignée de maisons d'édition parmi lesquelle DC et, loin tout au fond, Timely/Atlas/Marvel Comics, qui ne reprendrait du poil de la bête qu'à partir des années 60. Les autres ? A défaut de toutes les absorber, DC en racheta certaines, comme par exemples les héros de la défunte société Quality Comics (*Uncle Sam, Plastic Man*) ou, plus tard, ceux de Fawcett Comics (*Blue Beetle, Captain Atom*). Puis, pour le meilleur et pour le pire, dès le début des années 70, DC et Marvel se partagent le règne de l'empire comics tandis que de microscopiques concurrents se partageaient les miettes. Il y eut bien quelques projets pour essayer de changer cet état de fait, mais ils furent étouffés dans l'œuf ! On peut citer par exemple Atlas-Seaboard Comics, un prétendant qui n'avait rien d'innocent puisque téléguidé par Martin Goodman, l'ex numéro 1 de Marvel, poussé vers la porte pas ses investisseurs ! Avec son fils, il avait fondé en 1975 Atlas-Seaboard, dont les séries à la qualité

Atom Bob, un des Strangers version 1993 (ici dessiné par Bryan Hitch)

…égale (*Phoenix, Destructor, Wulf, Iron Jaw*) …aient pour intention de reprendre le lecto… …de Marvel qu'ils estimaient (et ils avaient …son en grande partie) avoir créé de toutes …èces. Mais Atlas-Seaboard joua de mal… …chance. Les premiers numéros furent mal dis… …bués aux USA (en France, on a pu les lire …ans les tous premiers numéros de la revue *…Titans*), du coup l'argent ne rentra pas aussi …te que prévu, les auteurs ne furent pas …yés pour les premiers épisodes et partirent …en vite. L'expérience tourna court, Goodman père et fils furent renvoyés vers …autres affaires. par la suite, à l'aube des …années 80, des challengers comme Eclipse …Comics, First Comics ou Comico se firent …connaître, mais leurs chiffres de vente étaient …infinitésimaux par rapport à ceux des deux …geants.

La suprématie des deux grands était telle, …qu'à l'époque la seule question que se …posaient les fans était de savoir qui, de DC …u Marvel, finirait par absorber l'autre. Il ne …semblait pas y avoir de troisième voie ! …Si bien que ces deux-là pouvaient s'amuser à …créer leur propre concurrence. Pour le 25ème …anniversaire de l'Univers Marvel (*Spider-Man, Fantastic Four, Hulk*), Jim Shooter, qui était …alors l'éditeur-en-chef de la société, conçut …un projet censé faire de lui le Stan Lee des …années 80 : créer un second univers, avec …une avalanche soudaine de nouveaux titres. …Le «New Universe» était censé être l'univers …de l'autre côté de la fenêtre. Le nôtre, jusqu'à …ce que quelque chose (l'arrivée de super-…héros) le modifie. Sur le papier, ce plan avait …beaucoup de choses pour lui : une nouvelle …continuité (pour laquelle il n'était pas besoin …de lire 25 ans d'anciens numéros), un éventail …de genres un peu plus large (allant de *Marc …Hazzard*, mercenaire, au plus …spirique *Nightmask*) et quelques références …culturelles plus contemporaines (les membres …de Kickers, Inc. étaient en fait une sorte d'é…quipe de football américain). Tout ceci aurait …pu faire de cet univers le précurseur des …series *Ultimate* !
Côté créateurs, il y avait également du beau …monde, de John Romita Jr. à Peter David, …mais ils n'avaient pas encore la reconnais…sance qu'ils ont aujourd'hui ! En fin de pre…mière année, on ramena un John Byrne au …fait de sa gloire pour attirer le public, mais …en n'y fit. Les lecteurs boudèrent ces titres qui d'un côté prétendaient se baser sur un univers réel et de l'autre ressortaient les ficelles super-héroïques. Les fans de Marvel traitèrent ce faux concurrent comme ils l'auraient fait pour tout nouvel éditeur à l'époque : sans égards ! Marvel avait voulu être sa propre alternative et s'en mordit vite les doigts... Le New Universe étendit son agonie pendant quelques mois encore, puis, en 1989, on arrêta les frais.
Après cette mésaventure, on aurait pu croire que les vocations de nouveaux labels se seraient calmées. Eh bien non ! Marvel lança trois ans plus tard, une branche anglaise, Marvel UK, sorte d'extension de l'univers de l'éditeur qui, si elle fut mal inspirée et tourna vite au pétard mouillé, eut le mérite de révéler au public américain des gens comme Gary Frank, Bryan Hitch ou encore Salvator Larocca ! Les lecteurs ne voulaient pas d'un univers bis, d'accord. Restait alors à leur offrir de la nouveauté. Elle arriva à la faveur d'un schisme entre Marvel et quelques-uns de ses principaux artistes de l'époque : Image, fondé en 1992 allait connaître un succès incroyable à la vue des échecs précédents... Un label nouveau qui, d'emblée, venait chasser sur les terres de DC et Marvel. C'était impensable seulement quelques mois plus tôt ! Mais ce coup de théâtre allait ouvrir la voie à bien d'autres aventuriers de l'édition, dans les années suivantes : Valiant, Tekno Comics et quelques autres tombés depuis dans l'oubli...

Planet of Vampires, le future apocalyptique et high-tech vu par Atlas-Seaboard.

Dans la série « bonne idée mais trop tôt », Bart Sears, aujourd'hui dessinateur/directeur Artistique chez Crossgen (*Path, the First*), avait eu une première heure de gloire chez DC au début des années 90, en dessinant *Justice League Europe*. Fort de cette reconnaissance, en 1994, il voulut faire comme ses collègues qui avaient fondé Image. Il s'impliqua dans Ominous, une nouvelle société, apportant un univers où différentes séries de science-fiction et de fantasy, se déroulaient dans un monde différent. Ajoutez que dans un de ces mondes, il y avait une cohorte de personnages reconnaissables à un même talisman mystique (un « oméga » rougeoyant). Et là, les fans de l'actuel Crossgen comprendront bien vite pourquoi Sears se sent comme un coq en pâte dans cet univers ! Neuf ans plus tôt, le rêve de Sears avait pourtant vite tourné au cauchemar. Lancée en juillet 1994, *Ominous* stoppa net toute parution en octobre 1994 et Bart Sears, bien vite, s'en alla se refaire une santé ailleurs. L'implosion-éclair d'*Ominous* était le premier signe que quelque chose ne tournait plus rond dans les comics. Que la recette du « J'ai un nouveau label qui va enfoncer les autres » ne marchait pas à tous les coups. De fait, en 1995, les comics américains connurent les débuts d'une crise économique assez grave...
Lors de la création d'Image, quelqu'un cependant avait eu la désagréable impression de se faire avoir : il s'agit de Malibu. Cet éditeur indépendant avait accueilli Image comme un sous-label de sa structure, le diffusant dans les premiers mois de la coopérative des transfuges de Marvel. Mais voilà, une fois l'argent rentré, Image décida qu'il n'avait pas besoin d'un éditeur pour l'épauler et s'en alla, laissant Malibu un peu dépourvu et agacé

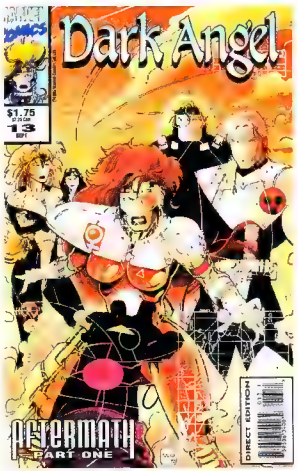
À gauche : En 1996 Brian Michael Bendis, méconnu, fait ses premiers pas chez Marvel via ce Angels of Destruction, sous le couvert de l'Ultraverse phase II.

Ci-contre : Crossgen six ans avant Crossgen. Dans l'éphémère Ominous, Bart Sears mettait déjà en application certains principes chers à Marc Alessi... avec moins de succès.

En bas : 10 ans sépare cette couverture pour Marvel UK de Salvador Larroca de sa production actuelle sur X-Treme X-Men et Namor.

par ce retournement. Il y avait également des créateurs qui ne se reconnaissaient pas dans la nouvelle « norme » Image (à l'époque, la moindre série portant le « i » d'Image se retrouvait propulsée en haut des ventes). Image, comme le nom l'indique, était vu comme le règne des dessinateurs. Sans éditeurs pour les censurer et même sans scénariste professionnel pour les brider (la première vague de scénaristes d'Image était composée soit de dessinateurs se mettant à écrire, soit d'amis d'enfance de ces artistes, recrutés pour l'occasion). Malibu n'eut donc pas de mal à mettre sur pied, ce que certains de ses membres désignaient comme un "anti-Image". En 1993, naquit l'Ultraverse, une floppée de titres mensuels qui s'appuyaient sur ce que n'avait pas Image (à l'époque)... Et notamment : des scénaristes accomplis (James Robinson, Steve Englehart, Mike W. Barr pour n'en citer que quelques uns). Leur terrain de jeu était un univers partagé où la plupart des héros et vilains avaient été créés par l'effet « Jumpstart », comparable à « l'événement blanc » du New Universe. Parmi ces séries, on trouvait *Prime* (variation décalée de Superman et Captain Marvel), *Mantra* (le héros masculin piégé dans un corps de femme), les *Exiles* (l'incontournable équipe de Teen-Agers), les *Strangers* (eh oui, 10 ans avant que Semic ne sorte ce nom pour sa propre équipe de super-héros !), et bien d'autres encore.

Un dessin animé mettant en scène l'*Ultraforce* (l'équivalent de la JLA ou des Vengeurs pour cet éditeur) fut même mis sur pied et certains personnages comme Prime eurent même droit à une carrière multimédia ! Prime fut ainsi la star d'un jeu Sega ! Mais pour en revenir à 1995 et au typhon économique dont l'Ominous de Bart Sears n'avait été que la première victime, l'année vit Malibu/Ultraverse se débattre avec des difficultés financières, au point de chercher à vendre. L'acheteur miracle sera... Marvel, reprenant-là un rôle de manageur de sociétés traditionnellement dévolu à DC ! Seul problème : un certain nombre des auteurs initiaux n'avaient aucune envie de travailler pour Marvel ! Pour diverses raisons de « vécu » ils claquèrent donc la porte, d'autant plus que Marvel ne les retenait pas ! La compagnie avait prévu de relancer les séries à partir de zéro, pour que les lecteurs



Marvelophiles, attirés – en hypothèse - par de nombreux crossovers, ne soient pas perdus dans des séries existantes depuis plus de deux ans. Le « relaunch » fut également l'occasion d'oublier divers éléments politiquement incorrects aux yeux du Marvel d'alors, comme les héros homosexuels, ou encore le côté transexuel de Mantra. Sans âme, transformés (et ceci malgré le recrutement d'auteurs comme Warren Ellis sur *Ultraforce* et Brian Bendis sur *Angels of Destruction*) en banlieue de l'univers Marvel, les titres Malibu n'allaient pas tarder à sombrer. A plus forte raison lorsque le grand Marvel, au bord de la banqueroute, allait se retrouver dans l'incapacité de payer son achat à l'ex-propriétaire de l'Ultraverse... Les personnages se retrouvèrent au centre d'une bataille juridique, Marvel décida d'arrêter les frais et saborda toute les séries incriminées (mais reste aujourd'hui encore, maître des droits de ces héros ! Et ne s'est d'ailleurs pas gêné pour vendre certaines options cinématographiques comme pour *Prime*).

Aujourd'hui, la leçon a été comprise. Les labels se créent et s'effacent comme autant de sous-organisations d'éditeurs déjà existants qui jouent le rôle de « pépinières ». Dreamwave s'est ainsi réfugiée plusieurs années dans le giron d'Image puis, après le succès des Transformers, a volé de ses propres ailes. Crossgen, à travers son label « Code 6 » souhaite également proposer une telle pépinière, non seulement pour recueillir quelques titres comme *Red Star* ou *Lady Chaos*, mais pour accroître son chiffre d'affaires. Ayant enfin compris que l'exemple d'Image en 1992 tenait plutôt d'un miracle, aujourd'hui, l'industrie semble avoir tourné la page des éditeurs-labels sortis de nulle part pour se concentrer sur des structures plus petites, moins risquées. Mais là aussi ça ne marche pas à tous les coups. En l'an 2000, l'éphémère Gorilla Comics, malgré la protection d'Image et quelques séries qui furent des succès d'estime, en fut la cruelle illustration, n'existant que quelques mois. Mais peut-être qu'il s'agit là aussi d'une bonne idée arrivée trop tôt...

On a toujours besoin d'un plus petit que soi...

Plus le marché se replie sur lui-même, plus la réponse que semblent donner les créateurs est la multiplication de l'offre de comics. Cet emiettement du marché fragilise les « gros » éditeurs, sans permettre aux plus modestes de s'en sortir. Voici le point sur quelques uns des petits labels, parmi les plus actifs.

Les vétérans

Antartic Press

Fondée en 1984, Antarctic Press se distingue par sa localisation (le Texas) et ses choix éditoriaux. Pionnière des comics à la sauce manga, Antarctic a produit plus de 900 comics en près de 20 ans. Grâce à des titres comme Ninja High School (plus de 100 numéros parus !), Gold Digger ou Warrior Nun Areala, la compagnie s'est forgée une base de fans loyale. En ce moment, les comics de Rod Espinosa inspiré par l'œuvre de Miyasaki) ont le vent en poupe. Ben Dunn, longtemps associé à AP est aujourd'hui un des dessinateurs du Marvel Mangaverse. *Comics non distribués en France.*

Harris Comics

Cette compagnie s'est imposée depuis 1992 comme la maison de Vampirella (le personnage lui date de 1969 et a connu des fortunes diverses). Sans crier gare, Harris a rendu sa superbe à un personnage très marqué par les années 70, en employant des créateurs toujours plus inventifs comme Tim Sale, Jeph Loeb, Mark Millar, Amanda Conner, Jae Lee ou encore Gary Frank. Depuis 2000, Harris s'est développé grâce à Kevin Lau, porteur du projet Vampi (la vampirella manga). En terme de ventes, Harris affiche des performances modestes, mais sa présence dans de nombreux pays hors des USA lui assure la survie. En outre, la présence dans les conventions d'une Vampirella en chair et en os fait toujours son petit effet... *Comics en VF chez Semic.*

Avatar Press

Présentée comme une société rejetant toute idée de censure, Avatar a longtemps publié des comics violents et/ou érotiques (parfois les deux), se faisant un nom sur cette seule niche. Refuge pour des auteurs en mal de libertés (Alan Moore, Warren Ellis) ou des dessinateurs mal aimés (Al Rio, Marat Mychaels), Avatar a fini par comprendre que son avenir passait par une ouverture à des séries plus accessibles. Depuis 2000, le label tend les bras aux exclus de tous bords. Ce fut d'abord les séries Exposure et Jade Warriors, boutées hors d'Image parce que visuellement explicites. Puis, ce fut TidalWave Comics (*10th Muse*) qui posa ses valise chez Avatar en 2001. Rob Liefeld et Bill Tucci accèptèrent même de licencier leurs personnages (*Coven* pour le premier, *Shi* pour le second) contre quelques billets verts. Pour 2003, Avatar veut frapper encore plus fort : les voilà prêts à lancer, des comics adaptés de films ou de séries télés. Parmi les projets intéressants : *Frank Miller's Robocop*, une adaptation des scénarii des films *Robocop 2* et *3* tels que rêvés par le dessinateur de Dark Knight. *Comics non distribués en France.*

Les jeunes pousses

Dreamwave

Fondé par le canadien Pat Lee, DreamWave Comics a débuté sous l'étendard Image Comics avec la série *DarkMinds* en 1999. En 2001, après avoir obtenu quelques succès (avec *Warlands* notamment), Lee décide de quitter Image pour voler de ses propres ailes. Le pari pouvait paraître risqué mais le jeune créateur avait un atout en poche : une licence pour exploiter les Transformers. Grand bien lui en a pris, puisque grâce aux robots transformistes, DreamWave a pu jouer dans la cour des grands (le #1 s'est écoulé à plus de 250 000 exemplaires !). Mais gare au futur : si aujourd'hui *les Transformers* marchent fort, qu'en sera-t-il demain ? Nul doute que l'avenir de la compagnie se joue en ce moment en coulisses. *Comics distribués en France par Semic (Transformers) et Panini.*

IDW publishing

Crée par Ted Adams, un ex-Wildstorm en 1999, IDW est un petit poucet plein d'ambitions. En témoignent ses dernières porductions : l'adaptation de la série TV CSI (*Les Experts*) ou encore CVT (par Alex 'Danger Girl' Garner) qui raconte les aventures de vampires au sercice du gouvernement américain. *Comics non distribués en France.*

Les entrants

Devil's Due

Tout comme DreamWave, Devil's Due s'est lançé, avec succès dans l'aventure des comics sous licence. Après avoir ramené le très patriotique *GI Joe* au sommet des ventes, Devil's Due (qui se définit comme une joyeuse bande de créateurs) a relancé les *Micronauts* (que les vieux fans de Marvel connaissent bien) et plus récemment, *Voltron* (sorte de *Bioman* spatial). *Comics non distribués en France.*

Roaring Studios

Voilà un nouveau label qui n'en est pas un. Après avoir échoué en tant que compagnie autonome (jusqu'à 2002), Roaring studios s'est rallié au collectif Image Comics. Leur crédo : prendre des livres ou des concepts connus et les transformer en BD d'aventures avec un style proche de la Japanimation. Le résultat est assez enthousiasmant et devrait logiquement plaire aux orphelins de Joe Madureira. Les séries à venir sont : *The Hedge Knight* (série d'aventure médiévale basée sur les nouvelles de George R.Martin) ou encore *Legacy*. Enfin, Roaring tente un pari fou : lancer un magazine mensuel bourré d'histoires courtes réalisées par... des amateurs ! Gonflé. *Comics non distribués en France.*

Future Comics

Dernier arrivé, Future est un projet mené par les vétérans Bob Layton, David Michelinie et Dick Giordano. Son originalité ? Un modèle économique basé en partie sur de la VPC. Mais depuis quelques mois, des rumeurs de corruption, de despotisme et même de harcèlement entâchent la réputation du studio. *Comics non distribués en France.*

Mike Shake!

© DC Comics, Inc. All Rights Reserved.

Mike McKone aime le calme. Depuis son fief écossais, il réinvente en secret les super-héros américains depuis de nombreuses années. Big Town, Exiles ou Doomsday en ont fait un spécialiste des réalités alternatives. Mais tout ceci n'était que le prélude à son plus grand défi : remettre en selle les Jeunes Titans de DC comics.

Comic Box : Judd Winick dit que vous faisiez le boulot de votre vie sur Exiles, et pourtant vous en êtes parti, non ?
Mike McKone : (rires) J'ai vraiment adoré faire Exiles. Je n'avais pas dessiné beaucoup de personnages Marvel auparavant. J'ai grandi en lisant exclusivement des comics de chez Marvel alors, pour moi, c'était une occasion en or. Mais j'étais terrifié à l'idée de les dessiner tous... Cela dit, je me suis vraiment bien amusé avec Judd sur ce titre mais je suis parti quand même. (rires) Je crois que le moment était venu de s'arrêter. Judd et moi, on avait travaillé ensemble pendant deux ans sur cette série. Et puis, il y a eu des choses qui ont tout compliqué. Avec les éditeurs, avec Marvel, des histoires d'argent... mais je crois que même sans cela, je serais parti de toute façon, c'était la bonne décision.

CB : j'en déduis que vous ne comptez pas rester plus de deux ans sur une série ?
MM : Oh non ! Je reste aussi longtemps que je me sens en confiance sur un titre. Et j'espère vraiment retrouver Judd Winick sur un autre projet parce qu'on s'est éclatés ensemble !

CB : Avouez que ce sera certainment le cas maintenant que vous et lui avez des contrats exclusifs avec DC !
MM : (rires) Je suis sûr de ça, en effet. Il écrit *Outsiders*, la série-sœur de celle que je fais actuellement, *Teen Titans*. Les deux comics sont liés et sont lancés au même moment aux Etats-Unis.

CB : En passant sur Teen Titans, où les personnages sont très proches de leur look des années 80 et où vous n'aurez pas à redesigner 36 personnages à chaque épisode, est-ce que créativement ça ne va pas être moins intéressant pour vous ?
MM : Doux Jesus ! Je crois juste que... c'est moins de travail ! (rires) ça c'est plutôt bien. Mais le challenge est de faire des changements suffisamment dosés pour que les personnages ne se démodent pas. Sur Exiles, je n'ai jamais eu de problemes de design par exemple. Quand je dessinais des costumes pour des personnages, on ne les revoyait plus

dans l'épisode suivant. On ne se souciait jamais d'inscrire les personnages dans la durée. Sur Teen Titans, si je créé des costumes trop complexes, c'est moi que je punis à chaque fois qu'il faudra les dessiner !

CB : Vous pourrez toujours faire détruire ces costumes par des super-vilains !
MM : Exactement ! (rires) Mr Pérez, qui est la référence sur la série, a crée une partie de ces costumes...

CB : Et il n'a pas eu l'air de s'en plaindre !
MM : Non, en effet. Mais regardez ce qu'il est capable de mettre sur une seule page ! Je suis un grand fan de son travail. Il est la seule raison pour laquelle j'ai un jour acheté des comics de chez DC, Teen Titans en tête. Il est tout simplement brillant.

CB : Et vous allez marcher sur ses traces avec Teen Titans !
MM : Disons plutôt que je vais essayer de ne pas me perdre dans ses traces ! (rires)

CB : Combien de personnages avez-vous sur ce titre ?
MM : Mmm...Je crois qu'il y aura 8 personnages principaux et quelques guest-stars.

CB : Vous travaillez avec de l'avance sur la serie ?
MM : Tout à fait, c'est la norme chez DC. Lors du lancement du titre, 5 épisodes seront déjà en boîte. J'ai quand même commencé à travailler sur la série en décembre 2002 ! Mais c'est mieux ainsi. DC met un point d'honneur à ce qu'un livre ayant été présenté officiellement sorte à la date prévue. Donc, ils n'annoncent rien sans avoir tout le comic-book. Et c'est plus sain pour tout le monde.

CB : Teen Titans sort au moment ou va débuter aux USA un dessin animé basé sur une version futuriste des mêmes personnages. Est-ce qu'il y a une pression pour que les persos de la BD ressemblent aux persos du cartoon ?
MM : Non. J'ai lu comme tout le monde, sur internet, que les fans spéculaient sur des rapprochements entre les deux séries, mais je n'en ai jamais entendu parler. Geoff Johns et Eddie Berganza, notre éditeur, m'ont assuré que pour l'instant, rien n'était prévu sur ce plan. Techniquement, les projets sont trop différents pour les faire co-exister.

CB : Disons que vous avez Robin et quelques autres membres en commun...
MM : Oui, mais chez nous, Robin est simplement l'élément de référence qui assure la transition avec Youg Justice (la série que Teen Titans a remplacée). Visuellement; le seul personnage proche du dessin animé sera Beast Boy... mais c'est une vraie coincidence.

CB : Il y a quelques corrélations entre les personnages de Teen Titans et d'Exiles, au niveau des pouvoirs et de la personnalité. Par exemple Changelin et Morph sont très similaires. Est-ce que cela vous aide pour préparer vos débuts des Titans ?
CB : Changelin reprend son nom originel de Beast Boy dans notre série. Je le préfère en tout cas. On comprend mieux que le personnage ne peut se transformer qu'en animaux vivants. Ou qui pourraient vivre... on a discuté l'autre jour d'une transformation en dragon, mais cela n'ira pas plus loin. Beast Boy doit copier des personnages organiques. De ce fait, le nom Changelin correspondrait mieux à Morph ! J'ai dû me payer la collection complète de National Geographic en CD-Rom pour avoir suffisamment de documentation pour Beast Boy ! (rires) En fait, même si elle surfe sur la vague nostalgique des années 80, Teen Titans sera complètement intégrée à son époque. Il y a juste une TRES GROSSE SURPRISE à la fin du premier épisode !

CB : Est-ce que c'est à propos de Kid Flash ?
MM : Non, ça c'est la grosse surprise du numéro 2 ! (rires)

CB : Est-ce que vous êtes à l'origine de toutes les blagues que Morph fait dans Exiles ?
MM : Disons, que c'est fifty-fifty avec Judd. (rires). Si les blagues n'étaient pas dans le scénario, alors j'en profitais pour ajouter des gags visuels. En plus, son costume est affreux !

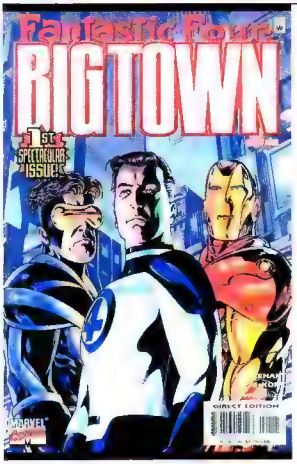
CB : Vous auriez pu le changer !
MM : Non en fait, parce que lorsqu'on a commencé la série, Morph et Blink étaient les deux seuls personnages que le public pouvait identifier. Les changer nous aurai rendu la tâche plus complexe. En plus, Morph change

tellement de forme que cela n'a pas vraiment d'importance. Quant à Blink, nul besoin de la changer, elle est... sexy.

CB : Comment est-ce de travailler avec des auteurs comme Geoff Johns et Judd Winick qui apportent une nouvelle couleur à l'industrie d'aujourd'hui avec leur background venu d'ailleurs ?
MM : Oh dear ! Ils m'effraient parfois. Ils apportent des tas de nouvelles idées. Mais tout ce que je leur demande, c'est qu'ils me donnent une histoire correcte à illustrer !

CB : Vous allez aussi travailler sur JSA-All-Stars. En quoi va consister votre segment ?
MM : Je réalise une aventure de Star-Spangled Kid avec Geoff. Ça ne fait que 16 pages, mais je me suis bien amusé à dessiner des robots géants. Mon histoire sortira en fait après le premier numéro de Teen Titans, vers octobre ou novembre 2003.

CB : Ca fait quelques années que vous pratiquez le va-et-vient entre DC, Marvel et pas mal d'éditeur. Qu'est-ce qui a fait que vous décidiez maintenant de signer exclusivement chez DC ?
MM : C'est un peu compliqué. L'an dernier j'étais prêt à émigrer aux Etats-Unis. Et pour m'installer là-bas, avoir un visa, il me fallait un contrat de travail. Finalement, je ne suis pas parti. Mais je crois que je vais avoir



De gauche à droite : Fantastic Four Big Town où les aventures communes des 4 Fantastiques et des Vengeurs, Secret Society of Superheroes dans lequel les héros s'efforcent de rester cachés pour ne pas "choquer" les gens et Doomsday, un des appendices à l'univers Heroes Reborn connu chez Marvel dans les années 96-97.

besoin d'un autre contrat l'an prochain si je me décide... (rires)

CB : L'énorme majorité de votre production est super-héroique. Est-ce que d'autres genres vous intéressent ?
MM : Oui, bien sûr. En réalité je ne ressens plus le besoin de dessiner des super-héros. mais quand j'ai débuté, c'est tout ce que je voulais dessiner. J'ai fait ce comic-book de science-fiction avec Keith Giffen il y a quelques années : Vext. Ce n'était que six numéros mais je me suis beaucoup amusé. J'aime aussi les polars, je suis un fan du travail de Brian Michael Bendis. Goldfish en particulier. En ce moment, je lis Jinx et c'est incroyable !

CB : Une grosse partie de votre travail se fait aussi sur des personnages qui ont été créés par d'autres, à par quelques rares exceptions comme Sex Warrior. Ca ne vous tenterait pas l'aventure du créator-owned ?
MM : Oh mon Dieu... vous SAVEZ à propos de Sex Warrior ! (rires) Oui, bien sûr que j'aimerais faire un creator owned. Après Teen Titans, ce sera ma priorité. J'ai deux ou trois idées sur le sujet...

CB : Une suite à Sex Warrior ?
MM : Au départ, Sex Warrior était une histoire écrite pour la série Terminator (d'après le film). Les premières pages ont été dessinées dans l'univers de Terminator. Au milieu de l'histoire, l'éditeur a perdu les droits du film et on a repackagé la série en creator-owned.

CB : Lors de vos premières participations à Justice League America, ...
MM : (rires) Vous exhumez de ces trucs-là !

CB : Vous n'avez pas idée ! Donc, dans JLA, vous avez dessiné une parodie alternative des Vengeurs, les Justifiers. Ensuite vous avez travaillé sur Marvel 2099, Secret Society of Super-Heroes, Big Town et bien d'autres séries « alternatives » avant d'atterrir sur Exiles, dans lequel vous inventiez un nouveau monde à chaque saga. Qu'est-ce qui a fait que vous deveniez comme ça le dessinateur attitré des mondes parallèles ?
MM : (rires) Je ne sais pas, je n'avais jamais réalisé que j'étais devenu une référence des mondes parallèles ! (rires) Je ne sais pas pourquoi mon trait inspire les éditeurs pour qu'ils me confient ces projets "alternatifs". Il est vrai que le processus de design des personnages me plaît tout particulièrement. En prime, il y a une liberté créative sur ce type de projets qu'on retrouve rarement ailleurs.

CB : Cela fait 13 ans que vous travaillez dans ce milieu. Est-ce que vous avez noté une évolution et dans quelle direction ?
MM : commercialement, c'est la galère. Un comic-book moyen vend dans les 25000 exemplaires. On a eu de la chance avec Exiles qui était envioron à 40000 exemplaires. Quand on sait que le premier vend à peine au dessus de 100 000 exemplaires, c'est assez déprimant. Sur le plan technique, il y a eu d'enormes progrès en revanche. Je ne sais pas quoi penser de tout ça. Je suis assez pessimiste. Je crois qu'on a trop perdu de jeunes lecteurs et qu'on s'est enfermé dans les comics matures parce que ceux qui restaient à nous lire voulaient cela. Maintenant, j'ai l'espoir qu'un titre trans-générationnel comme Teen Titans convainc les anciens lecteurs et en attire de nouveaux, plus jeunes.

CB : En tant qu'artiste de notoriété moyenne, sans vouloir vous offenser, est ce que vous vous voyez comme un petit poisson dans la mer, est-ce qu'être un "petit" dessinateur dans l'ombre des grand vous correspond ?
MM : Je crois que des gens comme Jim Lee et Marc Silvestri, qui sont effectivement à l'opposé de moi, ont, il y a longtemps, abandonné leur carrière de dessinateur pour devenir des hommes d'affaires. Aussi bons qu'ils soient, dix ans se sont écoulés depuis leur derniere apparition régulière. Je crois que c'est difficile voire impossible de retrouver la discipline lorsqu'il n'y a personne pour vous pousser. La motivation ne suffit pas. Moi, je n'ai que mon dessin à m'occuper, je ne suis pas un businessman. Ma condition me correspond parfaitement, et dans le fond, c'est bien là l'essentiel.

CB : J'ai lu quelque part que vous étiez né aux USA ?
MM : Non, c'est une fausse rumeur. Je suis un Ecossais de Newcastle tout ce qu'il y a de plus normal, j'aime la bière et le foot ! (rires)

Propos recueillis
par Fabrice Sapolsky

Question de niche !

PAR LISE BENKEMOUN

Star Wars, Buffy, Judge Dredd, Alien ou Predator, tous ces titres existent en comics... et ils sont tous chez Dark Horse ! Non pas que la compagnie soit proche d'Hollywood, curieusement, elle est située à Milwaukee, loin de tout ! Portrait d'un petit label qui a su trouver sa niche...

Il y a des années, après quelques grosses déceptions, les fondateurs de Dark Horse ont senti que leur avenir se situait dans la licence. *"On faisait des comics de qualité, on payait honnêtement les artistes, et les ventes étaient catastrophiques"* explique un éditeur de la maison à voix basse...

Quitte à fabriquer des comics de *Spy Boy* une série originale cette fois, créée par Peter David) pour Motorola, ou à créer des one-shots, sur mesure, pour des éditeurs de jeux vidéos ! (comme *Shinobi* pour Sega). *«On est devenus moins regardant sur la qualité, et quand c'était possible, on payait moins cher les artistes, avec le coût de la licence en plus, on n'avait pas le choix... Et là, d'un seul coup, ça s'est mis à marcher !*

C'est quand même injuste, non ?» En effet...

En tout cas, sur ce terrain-là, Dark Horse publie aujourd'hui avec un certain succès, les comics de *Buffy* (et sa suite, *Fray*), ceux du groupe *Kiss* (écrits par Scott Lobdell !), trois séries de *Star Wars* (*Empire, Republic et Jedi : Mace Windu* qui ne semblent pas prêtes de s'arrêter), et *Usagi Yogimbo*.

L'éditeur vient même de lancer une mini-série de 4 épisodes autour de l'ogre de Dreamworks, *Shrek* (par Mark Evanier, Ramon Bachs et Raul Fernandez) et on attend pour la fin de l'été une autre mini consacrée à... *xXx* d'après le film avec Vin Diesel !

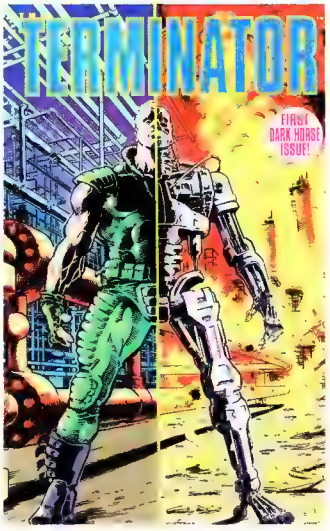
Dark Horse prévoit même un crossover géant

Judge Dredd / Aliens intitulé Incubus, en 4 épisodes (John Wagner & Andy Diggle au scénario, Henry Flint aux dessins) !

Autre type de licence dans laquelle l'éditeur de l'Illinois excelle : les mangas. Ici, rien n'est créé. On se contente de « ré-adapter » pour le public américain. C'est le cas notamment du *Metropolis* d'Osamu Tezuka, ou de *Ghost in the Shell*.

Ce qui est paradoxal, en fait, c'est que chez Darkhorse, le pire côtoie souvent le meilleur ! L'éditeur possède tout de même à son catalogue des artistes comme Art Adams et Frank Miller, réédite des Frazetta, continue d'exploiter les droits de Betty Page, et, last but not least, publie les aventures du *Hellboy*, de Mike Mignola.

Sur ce front, pour faire patienter les fans, la firme a prévu de sortir en mai 2003, un comic-book mettant en scène le Bureau des recherches paranormales. Intitulé *BPRD : The Soul of Venice*, on le doit à Miles Gunter et Michael Avon Oeming (le dessinateur de Powers), et il devrait être le prélude à une série régulière. Dark Horse a également prévu pour cette année plusieurs volumes de *Hellboy : Weird Tales*, avec des artistes



comme John Cassaday aux dessins ! Plus des mini-séries, et j'en passe. Un fourre-tout dans lequel il faut savoir s'y retrouver... Pourtant le slogan de la compagnie est bien : Dark Horse publie les meilleurs comics de la galaxie !

A vous de voir si cette galaxie est la vôtre...

L'invité surprise : Conan !

Et oui ! Après avoir fait les beaux jours de Marvel Comics pendant des années, Conan le barbare débarque chez Dark Horse avec la ferme intention de retrouver l'âge d'or des années 70. Gage de sérieux, le scénario a été confié à Kurt Busiek (Avengers). L'auteur a pour mission de retracer, chaque mois, la vie du barbare le plus connu au monde en étant le plus proche des récits de Robert E.Howard. Coup d'envoi cette année.

Crossgen né pour durer ?

PAR IZO

Le moins que l'on puisse dire, c'est que CrossGeneration comics ne passe pas inaperçu. Fondée en 2000, la nouvelle «major» de l'industrie des comics américains s'est immédiatement distinguée par son approche originale et décalée. Trois ans après, on peut aisément faire un premier bilan et parler d'avenir. Analyse.

Tout le monde les donnait perdants. Victimes annoncées du maelstrom qui secoue le monde des comics depuis plus de cinq ans. Mais ils sont toujours là. Et ils le clament haut et fort. Mark Alessi a fondé CrossGeneration Comics- CrossGen pour les intimes- pour durer. Et il en prend le chemin. Tout commence en 1999. Alessi a toujours été un fan de comics mais, n'avait pas réellement songé à les placer au cœur de sa vie. Des années durant, il s'était spécialisé dans l'informatique et y avait fait fortune. C'est en discutant avec sa cousine, Gina M.Villa, qu'ils pointent les problèmes des éditeurs de comics et finissent par se convaincre que le meilleur moyen d'aider l'industrie à se renouveler était bien de retrousser ses manches.

La méthode : le sceau de l'efficacité

Le cœur de Crossgen Comics, c'est la méthode. Prenant à contre-pied une industrie qui s'est dématérialisée à l'extrême, Alessi propose de construire un studio afin que tout le monde (créateurs, administratifs, éditeurs) travaillent au même endroit, en Floride. Cette méthode, qui était courante jusque dans les années 80 chez Marvel ou DC, avait été abandonnée parce que trop coûteuse et jugée contraignante, pour les artistes en particulier. Mais Mark Alessi pointe du doigt le «nouveau» système qu'il juge laxiste. Dans son studio, les artistes ne seraient jamais en retard. Ils travailleraient comme dans n'importe quelle entreprise et auraient de nombreux avantages (cantine, congés payés, mutuelle de santé, prêts à taux avantageux, etc) en retour. Et effectivement, en trois ans, CrossGen n'a eu à tolérer de retard qu'une seule fois, et encore, il était dû à un problème de logistique au niveau du distributeur, pas à une carence créative.

L'autre idée révolutionnaire d'Alessi fut de faire passer un casting aux artistes. Là encore, voilà une technique qu'utilisaient déjà les studios dans les années 40 mais qui était tombée en désuétude. Beaucoup d'artistes ont snobé ou critiqué l'idée, mais Crossgen affirmait ne vouloir retenir que les meilleurs éléments pour ses séries et ouvrir la compétition à de jeunes talents, non professionnels.

Après avoir reçu plus de 4000 candidatures, les dirigeants du studios ont retenu plusieurs débutants, tels Joshua Middleton (sur *Meridian*) ou Ben et Ray Lai (sur *Sigil*). Ces artistes en devenir s'ajoutaient à Brandon Peterson (dessinateur de *Mystic* et premier Directeur Artistique de la boîte) et Jim Cheung (sur *Scion*) un échappé de Marvel chez qui il n'avait guère fait d'étincelles. Bien vite, le système montra ses limites. Le niveau d'exigence des cadres de Crossgen se révéla impossible à tenir pour les jeunes recrues, peu habitués à être «encadrés». Middleton fut le premier débarqué. La rumeur prétend également qu'il aurait été indélicat avec Mark Alessi, dont la femme venait de décéder. Officiellement, il ne pouvait suivre la cadence mensuelle. Pour les frères Lai, la cadence ne posait pas de problèmes. Mais Crossgen qui pointait régulièrement les différences de niveau entre les deux garçons originaires du Quebec. Alessi offrit à Ben de rester sans son frère. Celui-ci déclina l'offre et partit. Bien que deux autres dessinateurs issus du «programme de promotion interne» furent recrutés, Crossgen dû se résoudre à changer son fusil d'épaule et à recruter ses artistes parmi les talents confirmés. Et force est de constater que la compagnie n'a eu aucun mal à attirer des dizaines d'artistes dans ses filets. Ces derniers, parfois peu à l'aise chez d'autres éditeurs, se sont retrouvés complètement transfigurés une fois passés chez CrossGen. En effet, pour un Greg Land (*Sojourn*) dont le talent n'était pas à remettre en cause alors qu'il dessinait *NightWing* chez DC, il y a des Butch Guice, des Paul Pelletier ou des Bart Sears qui une fois arrivés chez Crossgen sont comme touchés par la grâce. Brandon Peterson, ancien directeur artistique du studio, explique que *"le travail en studio favorise l'émulation et les progrès de chaque artiste"*. Qu'aucun dessinateur n'est livré à lui-même. Il est suivi pas à pas dans la conception de chaque épisode. Il en va de même pour les encreurs et les coloristes. Du coup, ils travaillent tous à leur rythme et ne sont jamais en retard. CrossGen leur a même prévu des petites «vacances» : tous les sept épisodes, un dessinateur intérimaire assure le travail, le temps d'un numéro.

"Le format comics souple avec un épisode par mois est appelé à disparaître dans l'avenir. Il ne restera plus que les albums comme partout ailleurs dans le monde".
Mark Alessi

La diversité : une des clés

L'autre «dada» de Mark Alessi, c'est la diffusion des revues. Le patron de Crossgen n'a jamais caché ses sentiments contradictoires envers Diamond Comics, le principal distributeur de BD aux USA. Il a d'abord tout fait pour les contourner et distribuer lui-même ses revues sur le réseau de boutiques spécialisées comics. En vain. Il a donc composé avec Diamond. Et s'est développé autour de leur zone d'influence.

Malgré son absence de profitabilité, le service "Comics on the Web"* est une des priorités de Crossgen Comics. Sur ce site, on peut lire les épisodes des principales séries du studio en plusieurs langues (français, anglais, allemand, espagnol, italien et bientôt...en coréen et chinois !). Certains épisodes clés, ont même une piste audio pour écouter les comics ! Alessi n'est pas peu fier de ce service qu'il considère comme son meilleur ambassadeur auprès des lecteurs incrédules.

C'est également un outil précieux pour vendre les séries à l'international. Voilà une autre des cartes maîtresses de Crossgen. Les histoires produites ne sont pas destinées en priorité au marché américain. Elles sont baties avec l'ambition de plaire à un maximum de gens issus de cultures différentes.

Et effectivement, le développement international de Crossgen s'est fait très rapidement sur cette base. La France (par le biais de Semic) a été le premier pays à éditer les séries en dehors des Etats-Unis. Aujourd'hui, plus d'une dizaine de pays publient les aventures de Meridian et consorts. *« Notre plus belle réussite est d'arriver en Chine, affirme Alessi. Ils ont lu nos histoires et les ont évaluées –vous pouvez appeler cela de la censure ou ce que vous voudrez. Mais Captain America et Superman ne seront jamais publiés en Chine Populaire. Ils nous ont dit que puisqu'il n'y a pas de sous-entendus politiques, culturels, religieux ou ethniques dans nos revues, ils pourraient les accepter. Nous faisons des comics pour l'Amérique, mais [c'est la preuve que] nous gardons le reste du moinde en tête".* Et en cette période troublée pour les américains en dehors de leur territoire, cet état d'esprit est un véritable signe d'ouverture.

Mark Alessi mise également sur l'éducation. Crossgen a donc produit des guides, basés sur ses propres comics, afin d'aider à l'apprentissage de la lecture dans les écoles primaires. Ces guides, réalisés en collaboration avec des instituteurs engagés spécialement par la compagnie sont proposés aux écoles pour la modique somme d'environ 500 euros. Le deuxième effet bénéfique pour l'éditeur de Floride est bien évidemment de faire connaître *Meridian* ou *Ruse* aux enfants dès leur plus jeune âge et de recruter des lecteurs... à la source. Cela dit, malgré les intention, sans doute sincères de l'éditeur, les comics sont avant tout un business dans lequel recruter un nouveau lecteur est difficile. Aussi, saluons, à défaut d'encenser, la démarche qui consiste à tenter de nouvelles solutions afin de ramener les jeunes vers les comic-books.

Dernier point sur lequel Crossgen s'est distingué : le format. Traditionnellement, il n'y a que trois formats dans les comic-books : le 32 pages à couverture souple, le trade paperback (ou TPB, un regroupement de plusieurs épisodes dans un pavé imprimé sur du papier modeste), et le graphic novel (un album luxeux, sur le modèle de ceux que l'on connait en Europe). Là encore, Mark Alessi s'est inspiré de modèles répandus dans d'autres pays et les a adaptés à son utilisation. Plutôt que de s'en tenir à des TPB classiques, il utilise un format bien connu chez nous : le recueil anthologique (comme feu-*Strange*). *Forge* et *Edge* sont deux revues contenant trois ou quatres séries chacunes, imprimées sur du papier recyclé et proposées à un prix très avantageux. Crossgen s'est aussi penché sur le format poche. Destinés principalement aux gares, aéroports et stations services, les «Travel books» vont aller chercher une nouvelle audience *"elles sont une réponse occidentale aux mangas"* affirme Alessi. Enfin, Crossgen est bien décidé à s'imposer sur le marché de l'album, dans les librairies traditionnelles.

SOLUS : la dernière-née des séries Crossgen. Par Ron Marz et George Pérez.

Chasser sur les terres des autres : un sport prisé !

Si fabriquer des comics, les promotrionner et les vendre ne suffisait pas, Crossgen a également créé un label afin d'héberger les créateurs indépendants : Code 6. Ce label, clonage d'Image Central, permet à des auteurs de garder le contrôle de leurs œuvres tout en étant assurés de toucher le plus grand nombre grâce à une distribution internationale. En échange d'un pourcentage sur les bénéfices, Crossgen distribue des séries qui n'ont rien à voir avec les siennes. Ainsi, *Red Star,* qui avait fait sensation chez Image, a déménagé chez CrossGen l'an dernier**.

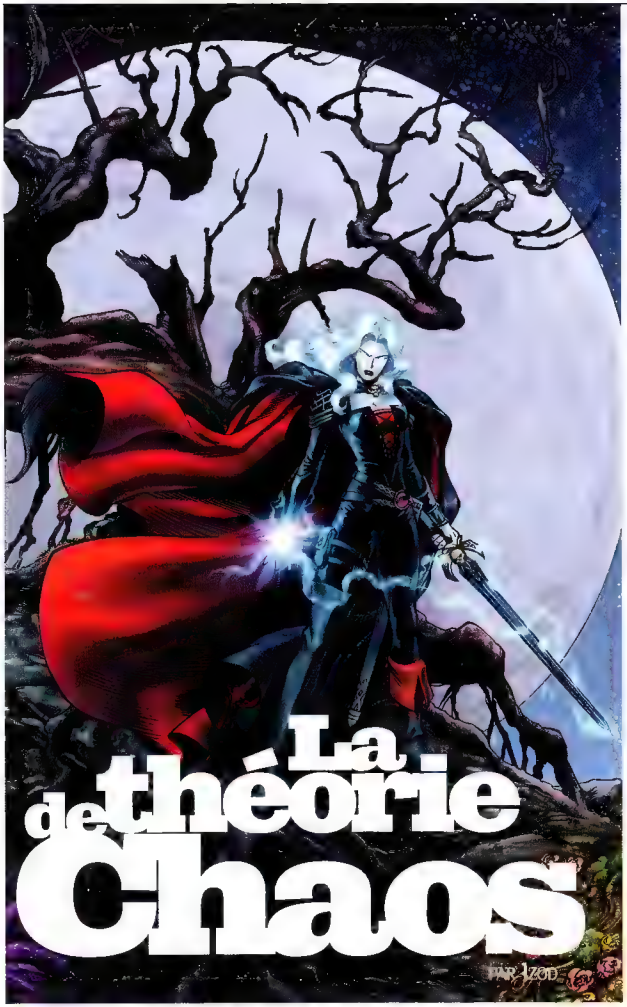
Et trois autres séries sont actuellement publiées au sein du label : *The CrossOvers* (voir encadré), *DemonWars* de R.A. Salvatore et *Lady Death* de Brian Pulido (voir article page suivante). Ce système permet bien évidemment de gonfler chiffre d'affaires et part de marché d'un éditeur aux dents longues. Alors, tiendra ou tiendra pas ? Avec tant d'initiatives, il serait injuste de souhaiter l'echec de Crossgen. Dans notre milieu, une telle agitation agaçe passablement un certain nombre de personnes. Cela étant, en donnant des coups de pieds dans la fourmillière, Mark Alessi relance la compétition entre les studios et le public en est le grand bénéficiaire. Marvel et DC l'ont bien compris puisqu'ils se sont remis à prendre des risques. Partant du principe que la survie de l'industrie est l'affaire de tous, Crossgen a joué sa carte sans retenue et avec un certain talent. Quand au fond du problème, à savoir, les séries Crossgen sont-elles intéressantes ?... Là, c'est une affaire de goût. Comme chez tous les autres éditeurs, l'excellent cotoie le moins bon.

Un européen chez Crossgen !

Les lecteurs français connaissent maintenant bien le travail de Mauricet. Auteur de Cosmic Patrouille (Semic) et de Mort de Trouille (Casterman) en albums, il s'est lancé dans une carrière américaine avec un certain succès. Après avoir réalisé le premier des Tales of Tellos (Image/Semic), il a donné un coup de main à Mike Wieringo sur Adventures of Superman. On le retrouve maintenant comme dessinateur régulier de la série The Crossovers chez Code 6/ Crossgen. Évidemment, la série en VF est au programme 2003 de Semic. Bravo Mr Momo ! Vous voilà maintenant dans la cour des grands !

* www.crossgen.com/ Navigateur Internet Explorer obligatoire.

** À l'heure où nous bouclions, l'équipe de *Red Star* annonçait son départ de Code 6 Comics, préférant l'auto-publication.



La théorie de Chaos

Il y avait longtemps qu'on avait pas vu un label de comics faire faillite. Et pourtant, le 7 juillet 2002, Chaos Comics, créée en 1992 par Brian Pulido a mis la clé sous la porte dans des conditions troubles. Un echec qui en dit long sur la capacité d'un petit label à exister dans l'ombre des géants. Retour sur une compagnie hors-normes.

"*Scottdale, Arizona. Après 9 ans d'existence et plus de 300 comics publiés, Chaos Comics a déposé son bilan. Au 9 août 2002, toute activité aura cessé.*" C'est par cette formule lapidaire que s'est refermée l'histoire d'un des acteurs majeurs de l'industrie contemporaine des comic-books.

Depuis sa création, Chaos avait toujours fait figure de "vilain petit canard" dans la profession. Créée par Brian Pulido et Steven Hughes en 1992, *Lady Death* tranche complètement avec ce qui se fait alors. Alors qu'on ne voit que des mutants partout et des soldats de l'Enfer qui cherchent à échapper à leur destin, Lady Death se pose en ambassadrice du "chaos", la Reine des morts ! L'Enfer, Satan et le 666, elle adore ça et l'assume pleinement. Et que celui qui n'est pas d'accord aille rotir où vous savez ! Pulido, grand provocateur et pseudo-sataniste patenté, invente la première héroïne bimbo trash. Évidemment, aux USA, le succès est immédiat. Un solide cercle de fans anime très vite la mythologie Lady Death. Quelques mois plus tard, en juin 1993, Pulido donne un compagnon à sa reine : Evil Ernie. Ce zombie dégoulinant est né Ernest Fairchild. Repéré par Lady Death comme un allié potentiel, elle commence par le rendre dingue, puis lui offre une nouvelle vie dans son monde. Evidemment, il accepte. Ernie accède à la capacité de ressuciter les morts et se pique de vouloir créer une armée de zombies sur Terre afin que Lady Death comprenne à quel point il est fou d'elle (sic !). Avec des plans pareils, inutile d'espérer attirer un fan de Spider-Man dans ses filets ! Et pourtant, pendant les premières années, les ventes sont impressionnantes. Très vite, Chaos développe toute une série de personnages secondaires afin de nourrir sa mythologie : Chastity (l'assassin vampire), Lady Demon (le double "maléfique" de Lady Death), Cremator (l'homme de main de Lady Death) ou encore Purgatori.

Dès les premières années, l'establishement des comics est bien obligé de reconnaitre un certain talent (et un culot monstre !) à Chaos. La compagnie reçoit même des récompenses : "meilleure maison d'édition de l'année" émanant du distributeur Diamond (en 1994) et du Comics Buyers Guide (1997 et 1998).

Fort de leur statut de maîtres des comics horrifiques, les Chaos boys sont même invités par Marvel Comics à pondre une mini-série, *The Supernaturals*, publiée en 1998, le temps de la traditionnelle fête d'Halloween.

Le besoin de se régénérer

Cela étant, malgré un réel attrait, Brian Pulido comprend que pour durer, il faudra en passer par des comics plus 'accessibles' sans compromettre son indépendance. Les comics horrifiques collent bien à une certaine tranche d'âge ou à un pan de public fan d'occulte, mais avec l'effondrement du marché de la BD aux USA, dès le milieu des années 1990, il devient urgent de trouver une autre vache à lait. En d'autres termes, Smiley le bouton chaotique (la mascotte du label) n'a

LadyDeath version 2001. Cette année-là Brian Pulido avait chargé le talentueux J.Scott Campbell (Danger Girl) de relooker la reine des ténèbres pour la rendre... plus accessible. Cette "variante" n'a pas survécu à la faillite..

plus envie de rire ! Pulido voit alors dans la licence une porte de sortie honorable. Il commence par exploiter la notoriété naissante du groupe de rock Insane Clown Posse (il essayera également avec Static –X). Il contacte aussi la Fédération Internationale de Catch professionnel (WWF) afin de créer des comics basé sur ses "héros". Des mini-séries comme *Stone Cold Steve Austin*, *The UnderTaker* ou *Chyna* déboulent alors sur les étals. Elle ne font, hélas, pas autant de ventes qu'espéré et le rêve vire alors au cauchemar. En effet, les droits que Chaos doit reverser à la Fédération sont fixés à l'avance et ne prennent pas les ventes en compte. Du coup, l'équilibre n'étant pas atteint, l'opération ne fait que fragiliser les comptes de Chaos qui n'avait pas besoin de ça !
Pire encore, Brian Pulido, décidément très volontaire, créé Infinity Comics en 2000, pensant que l'image gothique de Chaos pouvait être un handicap pour vendre de nouvelles séries au thèmes plus classiques. Mais dès le premier numéro, la mini-série d'espionnage qui inaugure le label est stoppée net faute de lecteurs ! Et pour corser le tout, Steven Hughes, un des fondateurs de la firme décède en février 2000 des suites d'une longue maladie. Le sort semble bien s'acharner sur Chaos.

La gestion de la fin...

Alors que débute 2002, Brian Pulido ne peut plus maintenir sa société à flots. Il continuera néanmoins à affirmer à qui veut bien l'entendre que tout va bien. Spécialement à ses dessinateurs, principalement brésiliens, qui s'arrêteraient de travailler net s'ils avaient conscience que la compagnie est en cessation des paiements. Mi-juin 2002, Pulido rencontre Mark Alessi, PDG de CrossGen Comics et ami de longue date. Rien de filtrera de cet entretien jusqu'au 7 juillet, lorsque Chaos déposera formellement son bilan. Ce jour-là, on apprit que, dans l'espoir de sauver Lady Death de la procédure judiciaire (et d'une vente aux enchères du personnage), Crossgen donnait une confortable somme d'argent à Chaos comics pour s'offrir la belle. Dans l'esprit de Pulido, cette

Les "Supernaturals", une mini-série réalisée par Pulido pour Marvel et sortie exclusivement pour Halloween.

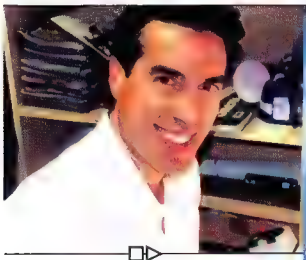
transaction se voulait temporaire. L'argent devait lui donner un ballon d'oxygène pour faire face à ses échéances immédiates. Puis, il rendrait l'argent à Alessi pour récupérer son personnage. Il n'en aura pas le temps. la pression des fournisseurs et des banques contraignent Chaos à la faillite. S'il ne l'avait pas fait, il aurait encouru une peine de prison pour faute de gestion.
Quelques semaines après, un mandataire, Diane Mann, est nommée par la justice américaine afin d'y voir plus clair. Elle remet en cause la vente de Lady Death. Pour elle, Pulido n'a fait qu'essayer de rouler la justice pour se protéger. Mais le deal est finalement validé et Crossgen décide de jouer la carte

Bad Kitty, une autre bad girl de Chaos qui méritait un autre sort que d'être engluée dans la liquidation judiciaire du label .

Lady Death à fond en proposant à Brian Pulido de relancer la série au sein de son sous-label Code 6.
Pour les autres personnages et le fond de commerce de Chaos, le tribunal de commerce américain essaie encore de vendre la totalité sous forme de package afin de maximiser le prix de la transaction (et de rembourser un maximum de fournisseurs). Mais pour l'instant, aucun repreneur potentiel ne s'est manifesté. Si la Cour changeait d'avis, nul doute qu'Evil Ernie, Chastity ou Bad Kitty trouveraient un nouveau propriétaire. Dans toute cette affaire, nul doute que le label qui s'auto-proclamait *"l'endroit où les ténèbres ont élu demeure"* portait bien son nom.

Que faut-il déduire de l'affaire Chaos ?

Qu'en ces temps où l'avenir des comics est incertain pour les petits labels indépendants, il ne reste plus guère de choix pour les survivants : être absorbé par un gros éditeur ou continuer le combat au risque de mourir. Chaque décennie a vu un acteur de taille moyenne s'effondrer. Qui sera le prochain ? En attendant d'avoir la réponse, Brian Pulido tâche de se refaire une virginité, au frais du plus gros investisseur du moment : Crossgen. Et force est de constater que cela paye puisque la nouvelle LadyDeath a enregistre un de ses meilleurs scores de ventes depuis des lustres !



Vache pas folle

Selon la croyance populaire, on ne peut pas "être et avoir été". Pourtant, Marc Silvestri pourrait prétendre le contraire. Après avoir connu le succès avec les X-men et Wolverine, il est parti co-fonder Image Comics. Après des débuts foudroyants, Top Cow, son label a récemment été très touché par la crise. Mais à l'entendre, le meilleur est à venir. Magnéto ...

CB : Comment se porte Top Cow en ce moment ?

Marc Silvestri : On est en forme ! On vient d'engager un nouveau rédacteur en chef, Jim McLauchlin. Son enthousiasme est bluffant. On a récemment déménagé dans des locaux plus grands... On a vraiment l'impression que l'équipe qu'on est en train de former va nous hisser à un plus haut niveau.

Quel est ce niveau exactement ?

MS : Nous souhaitons créer de nouvelles formes de contenus, de nouveaux comics, qui, je l'espère aideront le marché à se revigorer. Ils devraient, en tout cas aider Top Cow à se revigorer. On développe de nouvelles séries actuellement. On travaille par exemple avec Marvel...

J'ai ouïe dire que vous envisagiez une série de crossovers avec Marvel et même que vous alliez redessiner les X-Men ?

MS : Cela fait partie de l'accord que nous avons avec Marvel. Je dois dessiner quelques épisodes des *X-Men* (une mini-série de 4 épisode écrite par Grant Morrison à paraître dès octobre 2003 aux USA) ce qui sera vraiment fun pour moi parce que je ne les ai pas dessinés depuis longtemps, plus de 10 ans...
Et cela me plaît bien de revenir sur ces personnages. Puis, nous aurons la possibilité d'utiliser des personnages Marvel dans l'univers Top Cow. Vous voyez, ça fonctionnera dans les deux sens !

Comment trouvez vous les X-Men d'aujourd'hui para rapport à ceux que vous avez

Fréquenté dans les années 80 ?
MS : Les X-men sont des icônes. Ils ont défini le genre "Mutants pourchassés Super-héros". Ils étaient déjà crédibles lorsqu'ils ont été créés dans les années 60, et ils le sont encore aujourd'hui. Ils sont une référence. Les meilleurs créateurs ont travaillé sur cette série. Elle est attractive et c'est une des clés de son succès.

Vous espérez fabriquer vous même des icônes, Witchblade par exemple ?
MS : Absolument. Et *Darkness* également que nous venons de relancer avec Dale Keown et Paul Jenkins. Je dois d'ailleurs dire que cette nouvelle série *Darkness* est un des projets dont je suis le plus fier chez Top Cow en ce moment. Je pense que Dale Keown fait le meilleur boulot de sa carrière. On essaie, plus généralement, de pousser plusieurs nouveaux concepts qui, je l'espère marqueront. *Evo*, par exemple, dans lequel je me suis beaucoup impliqué. Quand vous verrez cette série, vous verrez que dans les comics américains, il est possible de tenter de nouvelles choses !

On avait cru ce projet annulé tellement il était en retard...
MS : Pas du tout ! C'est vrai qu'on a perdu un peu le fil de l'histoire avec le retard mais il s'agit bien du troisième acte du crossover *Witchblade/Tomb Raider/Fathom*. *Evo* est la conclusion de l'histoire mais également le prélude à une nouvelle série. J'ai écrit et dessiné cet épisode et on a inclus de nombreux effets de colorisation incroyables sur ce comic-book. Des choses qu'on n'a jamais vues aux Etats-Unis.
C'est un des projets les plus excitants de ma carrière. On en fera probablement une série régulière à partir de l'été 2003. Je ne sais pas encore si j'assurerais les dessins de la série, mais je l'écrirais et la superviserais, c'est certain. Mais, à ce jour, je dirais que si mon planning me le permet, je serais tenté de dessiner la série moi-même. C'est assez difficile à décrire mais ce projet est lié à *CyberForce* (la première série édité par Top Cow en 1992 –ndlr), que nous revisiterons aussi au cours de l'année.

J'allais justement cous demander où étaient passés les membres de CyberForce depuis ce petit preview de 8 pages intitulé "Nanotech", sorti en 2000 ?
MS : Oh, *Cyberforce* était en vacances (rires). En fait, on attendait vraiment le bon moment et la bonne idée pour relancer la série. Evo est en quelque sorte "la bonne idée". On travaille sur un one-shot de *CyberForce* qui réintroduira les personnages dans l'univers Top Cow et éclaircira les liens avec Evo. Donc, vous voyez, on prépare quelques surprises. Il est question de réviser l'origine de *CyberForce*, de raconter la vérité sur eux pour tous les lecteurs qui ne les connaissent pas. Mais je ne veux pas en dire trop, tâchez de garder l'œil ouvert !

Quelques séries Top Cow comme Aphrodite IX ou Fathom sont également portées disparues. Que leur est-il arrivé ?
MS : Pour ce qui est de *Fathom*, vous savez peut-être que Mike Turner a dû affronter un cancer et sa guérison a pris plus de temps que prévu. Mike est en train de monter sa propre société (nommée "Aspen Entertainment" pour l'instant—ndlr) et on n'a pas d'idée précise quant au retour de *Fathom*. Pour ce qui est des autres séries, et c'est aussi une des raisons de la présence de Jim McLauchlin, on va essayer de mettre en place un système pour permettre à nos séries de sortir plus souvent et plus rapidement. La régularité est la clé. Cela n'ennuie pas seulement les fans, nous sommes les premiers à être déçus. Je pense qu'on aura des résultats assez rapidement.

Darkness... de retour en Armani plutôt qu'en collants !

Je me rappelle qu'il ya quelques temps, vous aviez de nombreuses séries régulières sur le marché et pas seulement des one-shots et des mini-séries !
MS : Et nous voulons renouer avec cette époque ! Il n'y a pas que la quantité à prendre en compte. Il faut que les comics qui sortent attirent les gens, qu'ils aient envie de les lire et dépenser leur argent pour ça.

Justement, vous avez mis beaucoupup de votre temps et de votre énergie à découvrir et pousser de jeunes talents. Or des gens comme Andy Park, Dave Finch ou Keu Cha ne sont plus chez Top Cow aujourd'hui. Avez-vous une génération de nouvelles têtes pour les remplacer ?
MS : On a effectivement des nouveaux talents auxquels nous croyons. Même si, depuis deux ans, nous n'avons pas mis en valeur beaucoup de nouveaux artistes. Ça va, ça vient vous savez... les gens ont parfois envie d'autre chose. Dave Finch est incroyablement talentueux. Il travaille sur Ultimate X-men en ce moment. Peut-être qu'après cela il reviendra faire un ou deux projets pour nous. La grande chance de ce milieu est que non seulement les jeunes aiment lire des comics, mais que beaucoup ont un réel talent. Je les vois tous les ans lors des conventions, et je suis toujours étonné. Dans chaque convention se cache peut-être le prochain Finch, qui sait ? Je fais cela depuis 20 ans et je ne m'en lasse pas.

Darkness, Inferno ou Magdalena ont tous un rapport plus ou moins lointain avec la religion. Sachant qu'aux Etats-Unis, il y a des gens qui ne plaisantent pas vraiment avec le Christianisme. Vous avez eu des critiques ou des commentaires à ce sujet ?
MS : Je ne crois pas que nos histoires soient choquantes pour l'Eglise. *Magdalena*, qui revient d'ailleurs cette année en mini-série et sans doute de façon régulière un peu plus tard, traite l'église avec respect. On essaie juste de raconter les meilleures histoires pos-

La Bataille des Planètes : un des succès annoncés de Top Cow en 2002. Arrivé en France depuis mars, chez Semic. Il surfe à plein sur la vague "nostalgique" qui s'est emparée des comics...

> “Le succès de Spider-Man au cinéma rejaillit sur nous. Hollywood vient chercher nos comics grâce à cela.”

sibles. Je n'ai pas eu vent de critiques spécifiques ici aux Etats-Unis, en tous cas.

Qui va dessiner et écrire la nouvelle série Magdalena ?

MS : On est en train de choisir l'équipe créative. Ce sera sans doute Eric Baldasua qui fera les dessins. Il sera également impliqué dans le projet *Evo*. C'est un des garçons très talentueux que je forme depuis environ deux ans. Je suis très fier de lui, il a beaucoup à apporter à l'industrie.

Image a eu dix ans l'an dernier. En regardant dans votre rétroviseur, quels sont les trois moments clés que vous retiendriez de l'aventure Image ?

MS : Wouah ! Je crois que la formation initiale d'Image est le moment le plus inoubliable. C'était à la fois une période de chaos et d'opportunités. C'était spécial. Je ne sais pas si une occasion pareille se représentera vu l'état du marché actuellement. Bien sûr, je me rappelle également de certaines réunions un peu chaudes entre les fondateurs avec noms d'oiseaux au menu dont je ne peux probablement pas parler (rires). Mais on on s'est vraiment amusés et on a mouillé nos chemises pour faire d'Image une véritable compagnie. Je citerais également le fait d'avoir vu un de nos comics porté à l'écran : *Witchblade*. La série TV a quand même duré deux saisons. Et même si, créativement, je n'étais pas d'accord avec tout --j'aurais aimé que cela soit de meilleure qualité -- ça a été réellement une chance de voir le projet aboutir. Enfin, je dirais que de travailler avec tous ces jeunes talents a été vraiment excitant. J'ai appris beaucoup sur moi-même avec Top Cow. Je n'aurais jamais cru que je pourrais faire tourner un business et permettre à mes personnages d'être portés à l'écran.

Et en dehors de Witchblade, vous avez d'autres adaptations en vue ?

MS : Bien sûr ! On a même créé une division à Top Cow spécialement pour s'occuper de cela ! Il y a 10 projets en développement. On est en contact avec des pointures d'Hollywood comme James Cameron dont la réputation parle d'elle-même. Gale Ann Hurd, qui a produit les *Terminator* avec Cameron et qui vient de faire *Hulk*. On a aussi des projets avec Joel Silver, le producteur de *Matrix*. Pour les séries, *Inferno* est au stade de l'écriture. On a reçu celui de *Rising Stars* qui est très bon et qui va se faire au sein du studio MGM. John Woo est également avec nous sur un projet. Pour la télévision, il y a aussi des tas de choses. Une mini-série de Greg Rucka que nous avons publiée il y a deux ans, *Felon*, va être adaptée. Nous avons aussi vendu *No Honor* pour la chaîne cablée Showtime. Et j'en oublie surement. Mais c'est un secteur sur lequel nous sommes très actif. cependant, le cœur de notre activité, c'est avant tout les comic-books. J'ADORE les comic-books ! L'économie fait que pour survivre, il faut faire d'autres choses. Le marché n'est pas ce qu'il était il y a dix ans ni même il y a cinq ans !

Est-ce qu'Eidos (l'éditeur de jeu propriétaire de Tomb Raider–ndlr) a toujours des parts de Top Cow ?

MS : Oui, ils sont toujours là....

Mais vous ne faites plus beaucoup de comics tirés de jeux vidéos !

MS : Mmm...C'est vrai. On pensait que ça marcherait fort mais ça n'a jamais vraiment décollé. On essaie plutôt de transposer nos comics en jeux vidéos. Witchblade est actuellement en développement, mais pas chez Eidos. Ils ont décliné l'offre, alors nous nous sommes tournés vers d'autres studios. On dira ce qu'on voudra mais le succès de Spider-Man au cinéma rejaillit sur nous d'une certaine manière. aujourd'hui, les gens d'Hollywood viennent chercher nos comics grâce à cela.

Vous vous êtes aussi lancé dans les comics tirés de séries animées des années 70–80

comme la Bataille des Planètes... Vous allez en produire d'autres ?
MS : Je crois que c'est le genre d'aventure qu'on va gérer au cas par cas. Ça marche plutôt bien pour la *Bataille des Planètes* mais le succès n'est pas automatique. On a ici une vague de nostalgie et je crois que c'est plus le reflet du changement d'âge de nos lecteurs. Aujourd'hui, la plupart des acheteurs de comics sont des trentenaires. Combien de temps la vague va durer ? Je ne saurais le dire. Je ne dirais pas que c'est une tendance, il est probable que cela ne dure pas longtemps. Mais il n'y a pas que dans les comics qu'on s'est penchés sur la nostalgie : nous avons acquis les droits de la série *The A-Team* (l'Agence Tous Risques en VF –ndlr). On espère en produire un remake pour le cinéma. Vous savez, des tas de choses circulent entre nos mains, on choisit ce qui nous interesse.

La Bataille des Planètes vous a aussi permis de travailler avec Alex Ross non ?
MS : Alex Ross est une des principales raisons pour lesquelles nous avons fait *la Bataille des Planètes*. C'est un génie ! On a toujours voulu travailler avec lui, et c'était un rêve pour lui d'adapter cette série. Il nous a fait l'honneur de développer le projet avec nous. Une opportunité pareille, en dehors des considérations de marché, ne se refuse pas.

Et en plus il vient de Chicago comme vous !
MS : Oui, sauf que lui habite encore là-bas. Je n'ai jamais visité sa maison mais on m'a dit que c'était impressionnant. Il y a des comics partout ! Je suis un gros fan d'Alex Ross et j'espère qu'on pourra faire d'autres choses avec lui dans l'avenir.

Pouvez-vous nous dire pourquoi l'album commémoratif des 10 ans d'Image comics n'est pas sorti ?
MS : En fait, ça a commencé comme une blague. On s'est dit qu'en l'honneur d'Image, on devait suivre la tradition... à savoir sortir l'album en retard comme tout le reste (rires). En ce qui me concerne j'ai fini ma partie du bouquin depuis longtemps. Il faudrait plutôt poser la question à Jim Valentino qui s'occupe d'Image Central...

Vous savez qu'il nous a dit de poser la question à Marc Silvestri et Todd McFarlane !
MS : Eh bien... sachant que j'ai livré ce que je devais livrer, il faut vous tourner vers l'autre personne que vous avez mentionné... (rires) Avec de la chance, l'album finira par sortir. On a créé des histoires spécifiquement pour ce projet. Mais Todd est un homme très occupé vous savez. Il a beaucoup de choses en tête. Je suis très occupé moi aussi, et je crois que tout le monde a envie que cet album sorte. Ne desespérez pas. À ce jour, le bouquin n'est pas annulé en tout cas.

Il y a bientôt deux ans, le 11 septembre 2001, les Etats-Unis ont changé. Vous êtes resté silencieux malgré un nombre impressionnant de contributions d'artistes de comics. Top Cow n'a pas non plus participé aux commémorations. Était-ce parce que vous pensez que personne ne devait le faire ou que vous n'arrivez pas à trouver les mots et les images pour en parler ?
MS : Comme tout le monde j'ai été soufflé par ce que j'ai vu. Il y a eu une tendance dans l'industrie qui a consisté à publier des tas de choses. Certains pensent, avec le recul, qu'on est allé trop loin, qu'il y a eu trop de choses. Il est évident que nous sommes tous solidaires et touchés. Il s'est passé une chose horrible ce jour-là. J'ai réalisé un dessin tout de suite après l'événement. Une illustration puissante. Mais j'ai décidé de ne pas la publier. Je ne voulais pas que cela soit pris pour une opération mercantile.

Dernière question, spécialement pour les lecteurs de Comic Box : est ce que vous vous êtes mis au français ?
MS : (rires) Je peux vous le dire à vous , c'est une des plus grande honte de ma vie ! C'est quelque chose que jusqu'à aujourd'hui je regrette de ne pas avoir fait. Bon, on va dire que CETTE ANNÉE je vais m'y mettre. Je vais apprendre le français pour faire plaisir à ma mère (rires). C'est une très jolie langue, et il est vrai que je vais en France assez régulièrement, notamment voir ma famille sur la côte d'Azur. Non, en fait je crois c'est parce que je ne suis pas assez intelligent ! (rires) Ma mère parle 7 langues et moi je bargouine à peine l'anglais... Quand j'était petit je comprenais bien le français parce que mes parents le parlaient à la maison. Mais en grandissant, à l'école, la priorité c'était de connaître l'anglais, alors j'ai suivi. Mais j'aimerais pouvoir parler le français. Un jour peut-être...

Propos recueillis par Lise Benkemoun

Le futur de Top Cow...

Depuis l'arrivée, fin février, de Jim McLaughlin en tant que rédacteur en chef, Top Cow semble s'être réveillé et multiplie les projets afin de se remettre sur les rails. En voici quelques uns :

■ **Magdalena/Vampirella**
par Dave Wohl et Joe Benitez.
La célèbre mordeuse rencontrant l'emissaire du Vatican : voilà un duo qui fait des étincelles (Juin 2003*).

■ **Darkness: Wanted Dead**
par Frank Tieri et Mark Texeira.
Depuis son retour parmi les vivants, Jackie Estacado ne s'est pas fait que des amis, beaucoup voudraient le renvoyer... ad patres ! (Juillet 2003*)

■ **Magdalena** (mini-serie, 3 numéros)
par Brian Holguin et Eric Basaldua
C'est décidément l'année Magdalena. Après Vampirella et une rencontre avec Witchblade, la revoilà en solo. (Juillet 2003*)

■ **Witchblade Animated**
par Paul Dini, David Bullock et Darwyn Cooke. Voilà un des projets les plus interessants: le premier d'une ligne de comics présenté dans le style dessins animés. (Août 2003*)

■ **Rising Stars: Untouchable** (mini-serie, 5 numéros)
par Fiona Avery et Rick Mays.
Les "Spéciaux" ne sont pas tous morts et ils le prouvent ! (Août 2003*)

■ **Aphrodite IX** (mini-serie, 3 numéros)
par Steve Niles et Clarance Lansang.
L'androide sexy aux cheveux verts n'était pas "annulée" mais... en vacances, chic alors ! (septembre 2003*)

** Dates de sorties américaines*

BRANDON PETERSON

Récemment, j'ai abandonné les techniques de production à l'américaine pour faire moi-même tous les jobs, grâce à la technologie numérique. Je recrée des ambiances de peintures classiques en y ajoutant des modèles en 3D. J'ai été très influencé par des albums comme Red Star, Mégalex ou Ghost in the Shell 2. Voici quelques dessins dont je suis particulièrement fiers.

MYSTIC

Cette illustration est un des premiers mélanges que j'ai réalisés erntre mon ancienne et ma nouvelle technique. C'est la couverture d'un recueil (TBP) de la série Mystic. Il comprend les premiers épisodes que j'ai dessinés chez CrossGen comics. Mystic met en scène une jeune magicienne dans un monde qui fait penser à l'Europe du début du XXème siècle. J'ai essayé de capturer le look et la couleur des maîtres du mouvement Art Nouveau comme Alphonse Mucha, en copiant leurs méthodes de peintures et de lithographies. Le côté fun de cette technique, c'est d'utiliser les contours. Ils sont en retrait mais restent visibles afin de créer l' ambiance unique de cette période."

© Crossgen Comics. All Rights Reserved.

BRANDON PETERSON

DEMON WARS

"Cette image a été peinte avec Photoshop, comme la précédente, mais le réel sujet ici est la publication de la série Demon Wars par CrossGen.
Le comic-book est basé sur des personnages créés par R.A. Salvatore pour la série de romans du même nom.
On m'a demandé de reproduire fidèlement la sensation décrite dans un roman Fanstastique en réalisant cette couverture. Mais il fallait également que je conserve toute la sensibilité des comic-books.
L'illustration dépeint le héros de la BD combattant au milieu d'un groupe de géants qui sont tous frères. Mais chacun possède des éléments spécifiques."

Crossgen Comics. All Rights Reserved.

BRANDON PETERSON

THE FIRST

Voici une illustration peinte entièrement avec Photoshop pour simuler la texture des peintures à l'huile ou acryliques. Ce programme, comme Painter, possède des outils très divers pour l'art contemporain. Ils peuvent émuler les propriétés des matériaux traditionnels tout en gardant la souplesse d'utilisation de l'ordinateur.

Cette image met en scène les personnages principaux de la série The First (Crossgen), et je voulais bien montrer les différences entre les deux personnages, en en ayant un plutôt entouré d'ombres et l'autre en pleine lumière."

Crossgen Comics. All Rights Reserved

BRANDON PETERSON

CHIMERA

Voilà une illustration bien plus détaillée que j'ai réalisée avec les même méthodes que pour la couverture de Mystic mais en y intégrant des objets 3D. J'ai utilisé le logiciel 3D Studio Max pour modéliser les vaisseaux et la base. Ensuite, j'ai dessiné l'intérieur et peint à la main le personnage principal et le fond. C'est la couverture du premier recueil de ma nouvelle série pour CrossGen Comics. Les éléments 3D se prêtent plutôt bien à une série de science-fiction comme Chimera.

Crossgen Comics. All Rights Reserved.

Hanoi sur les talents d'ailleurs

PAR IZOD & ZEMO

C'est un peu comme le double effet d'une célèbre marque de chewing-gum. Les comics sont redevenu très tendance chez les créateurs de tous poils aux Etats-Unis. Ou plutôt même « culte ». Il ne se passe d'ailleurs pas un jour sans qu'on en décèle un nouveau ! Quelle est donc cette secte étrange dont les membres se révèlent plus vite que les mutants du professeur Xavier ? Nous avons enquêté et relevé les compteurs...

Génération X

La scène se passe lors de la projection du dernier film de Steven Spielberg : *Attrape-moi si tu peux*. Dans le film, Frank Abagnale jr (interprêté par Leonardo DiCaprio) arnaque la compagnie aérienne Pan-Am en faisant encaisser de faux chèques au nom de Barry Allen. Alors que le FBI patauge, un jeune serveur de bar vient éclairer la lanterne du malheureux enquêteur: *"Barry Allen ? c'est Flash, j'ai toute la collection !"*. Si ce fait divers n'était tiré d'une histoire vraie, on crierait au génie scénaristique. Et pourtant, derrière une apparente "fidélité" à l'autobiographie du personnage principal, il y a une volonté délibérée de placer les comics comme un "acteur" de l'histoire. Autrefois, on aurait simplement "zappé" l'anecdote ou réécrit. Mais là, le scénariste a volontairement placé au second degré, un hommage aux comics des plus évident. Cet exemple illustre à merveille le "coming out-comics" que font actuellement des dizaines d'acteurs, réalisateurs, producteurs, journalistes, écrivains, musiciens, et j'en passe. Pourquoi ?
Simple. Tous ces "people" sont d'authentiques fans de comics. Mais jusqu' il y a peu, avouer à son entourage qu'arrivé à l'âge adulte, on allait toujours, chaque mois ou chaque semaine, acheter religieusement ses comic-books à la la plus proche, revenait à confesser une maladie honteuse ! Heureusement tout à changé avec internet. En sortant de son cocon, le fan s'est aperçu que non seulement il n'était pas débile, mais que de très nombreux lecteurs du même âge que lui étaient encore nourris aux aventures des *Etranges X-Men*. N'en déduisez pas qu'il s'agisse d'un raz-de-marée. Nous couvrons ailleurs, dans le présent volume, l'état du marché américain et celui-ci, même avec plusieurs films sortis ou en préparation pour lui assurer sa publicité, n'a pas retrouvé son éclat.
Les comics n'ont pas renoué avec la popularité

qu'ils avaient jadis. Mais les revoici, rentrant cette fois par la porte du «culte» plutôt que par celle de la «mode». À défaut de voir des comics partout, leurs us et coutumes, leurs clichés, sont repris et (dé)codés par une foultitude de créateurs évoluant sur d'autres médias. Un «culte» puisque seuls les initiés s'y font des clins d'œil, s'y laissent des traces, des références.
Question de génération, les "trentenaires" forment aujourd'hui la majorité des lecteurs de comics. Tous ont grandi avec les comics, et l'industrie s'est adaptée à cette nouvelle donne. Assez logiquement, on retrouve des trentenaires (il reste quelques quadras tout de même...) aux postes clés des studios. Ces "executives", artistes, scénaristes, éditeurs et autres revendeurs poursuivent un même leitmotiv : *"Les comics sont faits avant tout pour nous, ils doivent nous épater chaque mois !"*. Oui, mais voilà, depuis un temps certain, la vieille dame des comics, 70 printemps environ au compteur tout de même, est en crise. De façon très ironique, alors que les trentenaires assument leur passion pour les fascicules illustrés, les jeunes les délaissent pour d'autres médias, moins chers (internet) ou plus partageables (les jeux vidéos). Du coup, quelques uns de nos trentenaires ayant réussi dans la vie (pas comme médecins ou avocats mais plutôt comme "saltimbanques"—n'y voyez rien de péjoratif), ont décidé de payer de leur personne pour redonner un peu de couleurs à la vieille dame un brin asthmatique.

Le retour des enfants prodiges...

Il y a toujours eu des personnalité "de la vie civile" qui venaient de temps à autre jouer les "guests-stars de luxe" dans le monde des comics. Dans les années 60 et 70, on voyait parfois des romanciers, des illustrateurs publicitaires ou des peintres contribuer, à leur manière, au genre. Mais ce phénomène relevait plus de l'expérimentation que d'un élan d'amour pour la bande dessinée. Pour autant, dire que les romanciers et autres n'étaient pas des fans de comics serait faux. On se souviendra par exemple de la brève apparition de Namor, le Submariner dans *Le mariage alchimique d'Alistair Crompton*, un roman de SF de Robert Sheckley, ou encore des percées de Harlan Ellison, auteur connu d'anticipation, se transformant en scénariste de comics le temps d'*Avengers vol.1#88, Daredevil vol.1#208, Incredible Hulk#140* et quelques autres comics), simplement leur nombre était bien inférieur à ce qu'il est aujourd'hui.
Depuis 1998, une véritable "mode" s'est instaurée. Avec la ligne "Marvel Knights" de Joe Quesada et Jimmy Palmiotti, les créateurs traditionnels rencontraient ceux d'ailleurs. Kevin Smith est le premier à essuyer les plâtres. L'homme, un réalisateur de petits films indépendants, est un fan de comics depuis toujours. Il l'a prouvé en truffant de référence tous ses films. Dans le premier, *Clerks*, deux losers magnifiques essaient de tuer le temps dans un vidéo-club paumé du New Jersey. Le film est devenu un succès dans les salles d'art et d'essai et dans les festivals du monde entier. Dans *Mallrats* (*les Glandeurs* en [sinistre] VF...), il invite même Stan Lee à jouer son propre

Jeff Jensen, journaliste, a écrit un X-Factor si différent de sa précédente incarnation qu'il eut mieux valu en changer le nom..

rôle. Mais tout ceci n'était qu'un hors-d'œuvre comparé à ce que le réalisateur proposa dans *Chasing Amy* (Méprise Multiple), un film dans lequel le héros (Ben Affleck) est un dessinateur de comics. Là, on découvre les coulisses du milieu. C'est avec ce film que Kevin Smith fait la connaissance de Joe Quesada. Celui-ci se souvient de lui quelques mois plus tard pour écrire son nouveau *Daredevil*. Le résultat dépasse toutes les espérances, commercialement comme artistiquement. Quesada comprend alors tout le bénéfice que peuvent apporter des gens comme Smith. Ils sont connus en dehors de la sphère comics, ils seront de supers-VRP, et sur leur nom, les numéros se vendront mieux. Tout bénef !
Du côté des autres éditeurs de comics, on a également l'ambition d'exploiter le filon. DC comics s'empresse de donner son feu vert au projet *JSA* (Justice Society of America) dès 1998. Cette série, rafraîchissant des héros des années 40, est apportée par David Goyer (le scénariste des deux films *Blade*) et Geoff Johns (ancien assistant du réalisateur Richard Donner). Si le succès n'est pas aussi fulgurant que pour *Daredevil*, le titre va s'installer en bonne place dans le Top 50 des meilleures ventes grâce à des scénarii solides et un dessin classique mais enthousiasmant de Steve Sadowski et Rags Morales. Un titre qu'on qualifie de « sleeper » (un hit dormant) qui s'est graduellement imposé. Également au menu, le retour de *Green Arrow*. Cette série, initiée par l'omniprésent Kevin Smith était en gestation depuis plusieurs années. Joe Quesada devait même la dessiner. Mais sa nomination à la tête de Marvel Comics, la firme concurrente, l'a mis hors-jeu. Après une année de lobbying, DC parvient à mettre une équipe en place : Phil Hester aux dessins, rejoignant Smith. Et c'est encore un écrivain, Brad Melzer, prendra le relais pour six épisodes, affirmant avoir eu *« l'expérience la plus fun de sa vie »*.

La suite de ce feuilleton à rebondissements s'écrit sur la côte ouest. L'épopée des Marvel Knights a donné des idées à d'autres. J.Michael Straczynski s'est fait un nom en produisant la série télévisée de science-fiction *Babylon 5*. Fan de comics depuis de nombreuses années, il avait été profondément agacé par la très mauvaise adaptation que DC Comics avait pondu de sa série. Il se sentait capable, lui aussi, d'écrire des comics. Ses premier contacts se font avec Top Cow, qui, enthousiasmé, lui donne carte blanche pour réaliser ce qu'il désire. Sous la bannière "Joe's Comics", Straczynski développe trois projets : *Rising Stars* (une maxi-série de 24 épisodes), *Midnight Nation* (une autre de 12 épisodes) et *Delicate Creatures* (un graphic-novel).
Les deux premières séries (sorties en 1999 et 2000) sont d'authentiques réussites. La mayonnaise prend sans peine et le public se rue sur ce nouvel auteur issu de la télévision. Mais, Joe Quesada n'a pas dit son dernier mot. Il prend son téléphone et sort d'emblée le grand jeu au créateur de *Babylon 5* : écrire Spider-Man ! En quelques heures, J.Michael Straczynski propose une

intrigue étonnante basée sur un concept jusqu'ici inexploré : Peter Parker n'était pas le premier Spider-Man de l'histoire ! Une bombe (que certains décrient, mais le résultat est là). Les ventes grimpent en flèche et l'affaire est dans le sac. Quelque mois plus tard, Straczynski signera un contrat exclusif de deux ans avec Marvel. Cette année, l'auteur ajoutera même une nouvelle série à son palmarès : *Supreme Power*, une variante de l'Escadron Suprême (une équipe à la JLA lançée pr Marvel dans les années 70-80), dessinée par Gary Frank. Un revival ? Effectivement ! Dans un marché un peu gêné aux entournures, où la plupart des tentatives de lancement de nouvelles séries se sont soldées par des demi-échecs, voire des échecs, relancer l'Escadron Suprême --un concept dont l'heure de gloire remonte à deux décennies -- en d'autres temps ou avec un autre auteur serait de la folie pure. Du suicide.

Pourtant, la réputation de JMS fait que les attentes de Marvel autour de ce nouveau projet sont grandes.
Aussi, lorsque DC annonce que John Byrne (*X-Men, FF, Man of Steel*) va faire équipe avec l'ex-membre de la troupe Monty Python, John Cleese, pour conter les aventures imaginaires d'un Superman atterrissant dans la perfide Albion au lieu du Kansas, on n'est même plus étonnés... D'autant que John Cleese fait partie de la toute première génération de ces auteurs «multi-médias» qui truffaient, à l'occasion, leurs œuvres de référence comics : Dans les années 60, 20 ans avant qu'Alain Chabat et les «Nuls» n'explorent la *Vie Secrète des Super-Héros* (nom d'un de leurs gags récurrents à l'époque de Nulle Part Ailleurs),

Cleese et les Monthy Python écrivaient déjà Superman dans une parodie loufoque, pour un de leur sketch à la BBC : la Terre entière est peuplée de Supermen et comme c'est normal d'être Superman, le seul super-héros de la planète c'est, Super-Réparateur de Bicyclette, un homme en bleu de travail qui surgit dès qu'un pneu de vélo crève...

Chez Dark Horse, on a pas attendu Kevin Smith pour s'intéresser au phénomène. Mais, force est de constater que depuis que Marvel s'est penché sur la question, l'affaire de ces "pièces rapportées", fait bien plus de bruit ! La firme au cheval noir annonce rapidement l'arrivée du créateur de *Buffy*, Joss Whedon (autre grand fan de comics) dans ses rangs (pour la mini-série *Fray*) ainsi qu'une des actrice de la série, Amber Benson (alias Tara).

Reste Image. Il y a bien sûr Top Cow, mais surtout Stan Winston. Son nom ne vous dira peut-être rien, mais lorsque vous saurez qu'il est l'homme qui a créé le *Terminator, Edward aux mains d'Argent* ou les dinosaures de *Jurassic Park*, pour le cinéma, vous comprendrez quel type de créatif il est. L'an dernier, Winston a approché Brian Haberlin (cf. CBA#1) afin de lancer une collection de BD. Ce dernier lui a proposé d'assurer la création et l'édition des revues via son partenaire habituel, Image Comics. Ainsi sont nés *Mutant Earth* et *Realm of the Claw*, deux séries inspirées par l'heroïc fantasy.

Mais, c'est définitivement Marvel qui aura le dernier mot, érigeant la tendance en dogme parfait. La Maison des Idées a même embauché une personne à plein temps pour aller pêcher des personnalités extérieures et les amener à travailler pour Marvel ! Une «chasseuse de tête» qui ne se contente pas de lire les propositions qu'on lui envoie mais a pour mission d'aller chercher le talent là où il est... Ailleurs ! Aux côtés de scénaristes issues du grand écran comme Smith ou encore Bob Gale (co-auteur des *Retour vers le Futur* mais également croisé sur *Batman* et *Daredevil* en 2000 et en train d'adapter la série *Meridian* de Crossgen pour le cinéma), on croise maintenant des auteurs de romans comme Bruce Jones ou Robert Weinberg (quoique paradoxalement cet auteur fantastique, engagé avant l'arrivée de Quesada à la tête de la Marvel s'y fasse plus rare depuis son éviction de la série *Cable*), des anciens de l'animation comme Chuck Austen (voir son interview dans les pages suivantes) ou encore des journalistes comme Jeff Jensen (la dernière mini-série X-Factor).
Parfois, la chasse aux célébrités ne s'arrête pas aux seuls créateurs mais consiste, aussi, à négocier DANS LA SERIE, l'apparition d'une vedette du ciné. Ainsi dans les premiers épisodes d'Ultimates la petite amie d'Iron Man, Shannon Elizabeth, est un top-model réel... Il s'agit là du retour d'une vieille tradition : dans les années 40 et 50,

Un Pulitzer dans les comics !

Michael Chabon est un authentique intellectuel. Mais, son approche des comics est d'un naturel confondant. Après s'être forgé une solide réputation de romancier et d'essayiste avec *Wonder Boys - Des garçons épatants* (1995, adapté au cinéma en 2001) et Mysteries of Pittsburgh (1998), il livre un ouvrage étonnant : *les Extraordinaires Aventures de Kavalier & Clay.*

Ce livre, conte les aventures de deux cousins juifs New-Yorkais, Josef et Sammy, dont l'un a fui la barbarie Nazie à Prague . Ensemble, ils vont sublimer leur peur de l'avenir et unir leurs forces dans la création d'un comic-book destiné à réveiller des américains insconscients des horreurs de la Seconde Guerre Mondiale. Récompensé par le très prestigieux Prix Pulitzer en 2001, le livre de Michael Chabon mèle avec adresse la fiction à la réalité. Dans ses héros, il y a du Siegel et du Shuster... du Simon et du Kirby.

Avec cet ôde aux comic-book, il ne se passera pas longtemps avant qu'il ne soit appelé à apporter sa pierre à l'édifice. Passé à côté du scénario d'*X-Men* en 1997, il a en revanche réécrit le script de *The Amazing Spider-Man*, le second film consacré à l'homme-araignée. Un bon début ?

Tous les livres de Michael Chabon sont disponibles chez Robert Laffont.

déjà, quelques éditeurs s'étaient essayés à négocier l'apparition de vrais stars dans leurs séries. Ainsi Orson Welles sera t-il apparu un jour dans *Action Comics*, aux côtés de Superman, pour l'aider à repousser une invasion martienne...

Vive le buzz ?

Avec tant d'énergie et de moyens mis en œuvre, on peut dire que les effets escomptés ont été obtenus. Depuis le début 2003, les médias nationaux américains tendent une oreille attentive à ce qu'il se passe dans le microcosme comics. Des magazines comme *Newsweek, Entertainment Weekly* et même la chaîne *CNN* n'hésitent plus à ouvrir leur espace aux critiques de comic-book ou à donner un satisfecit à Marvel pour ses résultats financiers. Récemment, Joe Szadkowski écrivait dans le Washington Times : *« Même après avoir juré que je ne m'acoquinerais plus avec ces comics dans lesquels les super-héros sont des être fragiles qui vivent avec leurs petits problèmes de tous les jours, je me suis retrouvé ensorcelé par une série [les Ultimates] d'art séquentiel traitant de ce thème-là, et maintenant, je refuse de les quitter ».* Joli coup d'éclat, d'ouverture, donc, pour les comics. Mais tout n'est pas rose au pays de la chasse au talent. Ainsi (pour l'instant) Joe Quesada quelque fois fait choux blanc. Night M. Shyamalan, le réalisateur d'*Incassable*, semblait taillé pour un tel passage de l'écran vers le comic et Quesada ne cachait pas, il y a deux ans, sa volonté de lui mettre le grappin dessus. Mais, le fait est que ces gens du cinéma sont parfois très occupés. Demandez à Kevin Smith, coincé par ses plannings de tournage, qui font que ses mini-séries *Spider-Man/Black Cat* et *Daredevil/ Bullseye* ont pris des mois de retard.

Tout le monde n'est d'ailleurs pas fan de la politique "d'ouverture" tout azimut que propose, entre autres, Marvel. Il est sûr que de voir les pontes de la Maison des Idées se balader d'un plateau télé à l'autre (voire même sur les chaîne de téléachat !) peut être utile pour rameuter des lecteurs et des talents, mais certains sont agaçés de voir l'éditeur de Spider-Man accaparer la "parole publique" et créer des "événements sur-mesure pour générer du buzz.

Le bouillonnant patron de CrossGen comics, Mark Alessi, est de ceux-là. Il fustige l'excès de publicité fait autour de personnalités du show-biz débarquant dans les comics : *"Marvel créé ces choses qui ressemblent plus au Who's Who qu'à des comics, ils font un maximum de pub autour de ça et finissent par produire un paquet de comics qui n'auraient jamais dû voir le jour !".*

Certes, les personnalités apportent du sang neuf, mais la diversité doit-elle passer avant la cohérence ? Le débat reste ouvert. Il semble en tout cas que ce ne soit pas tant l'apport de personnalités nouvelles qui choque -- tout le monde s'accorde à dire que plus on est de fou, mieux on lit-- mais le traitement peu orthodoxe de certains personnages.

D'ailleurs, le jour où Mark Alessi a prononcé sa diatribe anti-Marvel, ses éditeurs annonçaient fièrement l'arrivée de deux purs produits d'Hollywood : Bob Gale, qui écrira la mini-série *Illustrated Warriors* et Chuck Russell (réalisateur de *The Mask*) qui lancera le projet *Metal Storm.* Le monde des comics est décidément plein de surprises !

Dans The Ultimates (Marvel), l'auteur, Mark Millar, a même invité George W.Bush ! Si ça c'est pas du guest-star !!!

Chuck Austen Auteur Atypique

Il y a quinze ans, jeune dessinateur œuvrant sur Miracle Man d'Alan Moore, Chuck Austen a vite bifurqué vers les jeux vidéos et l'animation. Mais arrivé à l'âge de raison, il décide de revenir tâter des comics chez Marvel.
Depuis 2000, on ne l'arrête plus : War Machine, Elektra, les X-Men, Superman et plus encore. Rencontre avec un auteur-artiste boulimique et passionné...

Comic Box : En moins de trois ans, vous êtes passé du stade de dessinateur de comics pas très connu, à celui de "Mr je peux tout écrire" chez Marvel. Comment expliquez-vous une progression si rapide ?
Chuck Austen : (rires) Je mange correctement... je fais de l'exercice...(rires) Je ne sais pas en fait. C'est une de ces choses incroyables qui peuvent vous arriver avec de la chance. Je ne l'aurais jamais imaginé, pas même en rêve ! En fait, je travaillais dans l'animation depuis quelques années et je voulais en sortir, faire autre chose comme, par exemple, mettre le feu à Marvel (rires). Mais si quelqu'un m'avait dit il y a cinq ans que je serais où j'en suis, je ne l'aurais pas cru.

CB : Comment se fait-il que vous ayez eu des propositions chez Marvel, vous connaissiez quelqu'un là-bas ?
C.A. : Non, en fait je ne connaissais personne. Brian Bendis m'avait suggéré de faire des propositions. Alors j'ai imaginé un concept pour War Machine qui est devenu une mini-série, j'ai envoyé un paquet à Joe Quesada. Il contenait un synopsis, quelques croquis et 6 ou 7 pages de crayonnés de ce qui est devenu une partie du premier épisode. Il a trouvé cela pas mal et m'a rappelé deux jours après pour m'offrir *War Machine* et *Elektra* en même temps. Ça a été un coup de chance formidable !

CB : Il y a actuellement trois séries mensuelles basées sur les X-Men (sans compter les Ultimate X-Men). Cela fait trois scénaristes se partageant une même institution. Comment les éditeurs déterminent-ils qui a la priorité sur tel ou tel personnage ? Par exemple est-ce qu'il y a un arbitrage selon que vous demandiez d'utiliser tel ou tel héros ? Quelles sont vos relations avec les autres scénaristes ?
C.A. : On travaille ensemble en ne travaillant

pas ensemble justement. On a chacun nos personnages. On fait parfois des crossovers, mais tant qu'il n'a pas de changement majeur sur un personnage, cela ne pose pas de difficultés. On essaie de ne pas se marcher sur les pieds. Grant [Morisson] protège toutes ses idées. Je ne peux pas le blâmer pour cela. Beaucoup de gens essaie de s'approprier ses concepts, alors il ne partage pas beaucoup d'infos. Et je suis complètement d'accord avec cela. Je ne sais pas ce qu'il fait et il n'a pas l'air de se préoccuper de mon travail. Chris [Claremont] et moi avons tendance à communiquer un peu plus, parce que nos séries se sont croisées récemment. Mais la plupart du temps, ce sont les éditeurs qui se chargent de gérer la cohérence entre les séries.

CB : Est-ce que la sortie du deuxième film X-Men a rajouté de la pression éditoriale ?

C.A. : En fait... je ne peux pas imaginer plus de pression que ce que j'ai eu (rires). Avant, personne ne me connaissait, c'était facile. Maintenant j'écris un des plus gros titres de Marvel, et beaucoup de gens s'attendaient à me voir échouer misérablement. Le film lui-même est bien. L'histoire que j'avais en tête coincide avec ce que l'équipe du film a fait, donc, ce sera interessant de voir si nous arrivons à tirer parti du succès du film.

CB : Lors de la reprise des New X-Men et de Uncanny X-Men, respectivement par Grant Morrison et Joe Casey, le discours officiel consistait à mettre de côté une continuité jugée trop lourde. Aujourd'hui vos épisodes semblent au contraire exploiter cette continuité, en faisant appel à des personnages parfois laissés pour compte depuis un moment comme Havok ou Vega. Que pensez-vous du débat sur la continuité ?

C.A. : Je crois que la continuité peut-être très bénéfique tant que les histoires tiennent debout et ne sont pas uniquement des tranches de vies reposant sur des trous dans la continuité des personnages. L'idée d'avoir Havok de retour dans l'état où il se trouve m'interessait. Je pouvais aussi introduire un nouveau personnage, Annie, qui n'est pas une mutante et apporter un point

> **"Avant, personne ne me connaissait. Beaucoup pensaient que j'allais échouer misérablement [sur Uncanny X-Men]"**

de vue différent à l'ensemble. Je crois que les réticences que Joe [Quesada] avait à propos de la continuité étaient vraiment destinées à décourager les auteurs qui cherchent à inventer des histoires là où il ne devrait pas y en avoir. Si, par exemple, entre la page 6 et 7, j'inclus un voyage à Mexico, certains pourraient être tentés d'arriver vers l'éditeur en lui proposant un épisode entier détaillant ce qui s'est déroulé entre ces deux pages ! Récemment, quelqu'un m'a suggéré de raconter comment Wolverine avait divorcé de Viper. Mais ça ne vaut pas une histoire ! Certains fans qui ont lu tous les épisodes des X-Men attachent une importance capitale à ces détails. Mais on ne peut pas construire de scénarii sur un détail. La continuité est utile, mais ne doit pas être obsessionnelle.

CB : Apparemment vous planifiez à l'avance vos épisodes sur cette série. Comment travaillez-vous au jour le jour et jusqu'à quand comptez vous rester sur Uncanny X-Men ?

C.A. : Je me lève assez tôt (j'ai deux enfants). J'essaie d'être serieux et discipliné. Je n'ai jamais vraiment connu l'angoisse de la page blanche. Et si je bloque sur les *X-Men*, je passe à un autre projet... *Captain America, Eden's Trail* ou autre. J'essaie d'écrire un épisode d'X-Men chaque semaine, surtout parce que j'adore ça ! J'ai de l'avance, huit ou dix épisodes. Mais j'aime tellement les personnages que dès que j'ai fini un épisode, je me mets sur le suivant. Et je planifie de rester aussi longtemps qu'on me laissera ! Je m'éclate !

CB : Cela ne vous fait pas peur d'avoir tant d'avance, le monde change et on peut vous demander de retoucher vos scripts alors que vous êtes complètement passé à autre chose, non ?

C.A. : C'est vrai que cela me travaille un peu. J'ai déjà eu ce problème et j'ai dû me remettre sur un épisode parce qu'on ne comprenait pas assez bien certains détails de l'histoire. Mais, la plupart du temps, je suis tellement en avance sur le planning que je ne sais plus quel épisode vient de sortir. Cela dit, c'est souvent l'éditeur lui-même qui se charge des changements. Je lui fait confiance. Tout changement ne peut-être que bénéfique s'il va dans le sens d'une meilleure compréhension de l'histoire.

CB : Est que les changements continuels de dessinateurs sur Uncanny ne vous destabilisent pas, dans le sens où les ambiances graphiques n'arrêtent pas de changer elles aussi ? Arrivez vous à écrire la même scene selon qu'elle soit dessinée par Kia Asamiya ou Ron Garney ?

C.A. : C'est vrai qu'il y a une grande différence (rires). Mais ça ne me gène pas du tout. Le gros avantage d'être artiste moi-même, c'est que j'aime un tas de styles différents. Alors, c'est agréable d'avoir des surprises artistiques. Leurs différences sont intéressantes à noter pour un auteur également. Ron dessine les personnages avec puissance. Kia est plus à l'aise avec les scènes intimistes. Sean Phillips est aussi un des artistes avec lequel j'apprécie

UNCANNY X-MEN#423 : Philip Tan arrive sur les X-Men, du sang neuf pour les mutants de Xavier..

vraiment de travailler. Les expressions des visages qu'il dessine sont parmi les meilleures que j'ai vues ! Chacun amène de sa personnalité et ça me plaît d'apprendre à connaître leurs points forts et d'adapter mon écriture à cela. Mais pour ceux que cela dérange, je pense que cela va être résolu assez vite avec le nouveau dessinateur régulier.

CB : Qui ce sera ?

C.A. : On travaille avec Phillip Tan. Il a fait la mini-série *Mutant Earth* (de Stan Winston chez Image-ndlr) et quelques autres projets moins importants. Son agent, Brian Haberlin, nous a envoyé des planches de Phillip et tout le monde à adoré son style. Marvel lui a alors commandé une ou deux couvertures et il s'en est sorti plus que bien et très rapidement ! On s'est dit : *"Regardons comment il se débrouille avec un story-arc entier"*. Et il nous bluffe ! C'est un des types les plus ponctuels que nous ayons vu depuis longtemps et avec talent. Il a d'abord travaillé sur un numéro mettant en scène un mariage, les #425 et 426 en fait... et c'est fantastique, il a capturé l'essence des personnages, il met l'emphase sur les bonnes cases... c'est un régal. On va essayer de le garder un moment sur la série.

CB : Et concernant Kia Asamiya, est ce que le fait de travailler avec un Japonais, issu du manga, change votre approche de la série ?

C.A. : En fait, C.B.Cebulski, qui est éditeur chez Marvel, parle couramment le japonais. Je lui envoie les scripts et il les traduit pour Kia. On a peu de problèmes de traduction ou d'incompréhensions, c'est une chance. Vous savez, les histoires sont universelles. Les japonais, bien sûr, mettent plus l'accent sur les émotions, les expressions. Mais le résultat est bon et ça a l'air de marcher pas trop mal. J'essaie de tirer parti de l'expérience de Kia, j'ai toujours été un fan des mangas et de cette manière très particulière de raconter des histoires. Cela ressemble pas mal à l'animation, au storyboarding, l'univers d'où je viens. J'ai mis Kia à l'aise tout de suite, s'il voulait changer des choses dans la façon de raconter les épisodes. Il pouvait et il l'a fait. j'avoue avoir été surpris parfois, parce qu'il est un des artistes les plus expérimentaux actuellement, mais cela rend vraiment bien. j'aimerais bien me plaindre, mais ce n'est pas le cas (rires).

CB : A un moment dans votre carrière, vous avez dessiné des comics pour adultes clairement orientés "sexe". "Tripping the Rift" film d'image de synthèse que que vous avez coréalisé avec Chris Moeller vous a même valu le prix d'un concours d'animation lancé par Playboy... Avec ça dans votre CV, on se serait attendu à vous voir plus actif dans le label MAX, où un bon nombre de séries font allusion à la vie sexuelle des héros. Qu'est-ce qui fait qu'aujourd'hui vous travaillez plutôt dans les "vieux" univers de Marvel et DC ?

CA : La réponse du public à *War Machine* a été très positive, une nouvelle mini-série sort d'ailleurs cette année. Marvel a pensé que j'étais plus utile sur les *X-Men* que sur des comics matures. En réalité, ils m'ont offert *Uncanny* après avoir lu les deux épisodes d'*Ultimate X-Men* avec Gambit que j'ai écris. Mais, je n'en reste pas moins naturellement attiré vers les comics plus adultes. Je continue de proposer des choses à Marvel d'ailleurs (le projet *Eternals* par exemple-ndlr). Je reviens donc sur le label MAX très bientôt !

Chuck sur Superman: après quelques bouche-trous sur The Man of Steel, il a entamé l'écriture de Metropolis, une maxi-série de 12 épisodes dont le personnage principal est Jimmy Olsen.

CB : Vous avez co-écrit, pour Marvel, une des premières mini-séries typées manga qui ne soit pas basée sur un personnage existant, Eden's Trail. Mais la série n'a pas correctement marché et a même été raccourcie de 6 à 5 épisodes. Que s'est il passé ?

CA : La vérité est que la mini-série n'a pas été ramenée 5 épisodes parce qu'elle ne marchait pas, mais parce qu'il devenait impossible de continuer à travailler avec le dessinateur, Steve Uy. Quand il est arrivé avec son projet, Mike Marts, l'éditeur des X-Men, l'a aidé à le monter chez Marvel. Puis, l'artiste s'est approprié le projet, ne voulant pas changer des détails lorsqu'on le lui demandait. Et, malheureusement, ses qualités narratives n'étaient pas extraordinaires. Marvel était sur le point d'annuler purement et simplement le projet, mais Mike Marts croyait tellement à la série qu'il m'a appelé pour que je jette un œil sur le script, pour voir si on pouvait améliorer certaines choses. Je me suis executé et j'ai vu un des meilleurs story-telling de toute ma vie. J'ai dit à Mike qu'il y avait un énorme potentiel sur la série mais que les dialogues devaient être profondément revus. Ils étaient remplis de clichés et vraiment pauvres. Bill et Joe ont accepté de donner une seconde chance au projet. Et quand on a présenté l'idée à Steve Uy, il a eu l'air de comprendre qu'on voulait changer pour le bien de la série. Mais, en réalité, il n'a pas vraiment écouté... il continuait à envoyer des pages sans tenir compte de nos observations. Finalement, tout le monde s'est lassé et Marvel lui a dit : *"Écoute, arrêtons les frais et terminons au #5"*. Là, il a écouté. Je pense que Steve et Marvel ne travailleront plus ensemble par consentement mutuel.

CB : Parlons de "The Call of Duty". C'était le premier projet non-super-heroïque produit par Marvel depuis des années. Et un an plus

tard, ils semble que tous ceux qui ont participé à l'aventure ont des sentiments mitigés à l'égard de la série. Bien que de nombreuses personnes aiment le concept, ce n'a pas été le "hit" que Marvel espérait. Comment l'avez-vous vécu de l'interieur ?

CB : Pour moi, cela a été sensationnel. C'était exactement ce à quoi je m'attendais. Je pense que Marvel avait de grands espoirs pour *The Call of Duty*. Ils en parlaient déjà bien avant le 11 Septembre, car Joe Quesada connaît bien l'univers des pompiers. Et après le 11/9, ils m'ont dit qu'ils pensaient que désormais le public était prêt à voir naître une série de ce genre. Mais tout le monde n'était pas d'accord sur le potentiel d'un tel projet. Le marché américain aujourd'hui est tellement replié sur lui-même que seuls les "gros", les super-héros, s'en tirent. Je pense que tous les créatifs qui ont œuvré sur The Call avaient conscience que cela ne se vendrait pas très bien. J'ai eu une longue conversation avec Bill Jemas à ce sujet. Je ne voulais pas me faire virer en cas d'échec ! Il m'a rassuré en me disant qu'il était conscient que le titre pouvait ne pas très bien marcher mais que Marvel se devait de le faire quand même. Et le résultat est là, nous sommes fiers de ce qui a été publié et nous avons eu une exposition médiatique phénoménale grâce à cette série. Bill a été sur CNN, Joe dans "Good Morning America", et ailleurs. En fin de compte, je ne regrette rien, surtout pas d'avoir bossé avec David Finch et Daniel Szeledj, les dessinateurs.

À gauche : la seconde mini-série, Call of Duty : the Wagon. À droite : devant le succès mitigé du concept, Marvel et Chuck Austen le pervertissent en donnant des super-pouvoirs aux pompiers, ambulanciers et autres flics. La mayonnaise prendra t-elle ?

CB : Dans Tripping The Rift, l'un des personnages était une androïde-bimbo nymphomane, "Six". Est-ce que c'est votre expérience avec de telles créations qui fait que vous conservez aujourd'hui dans Uncanny X-Men "Stacy X", la mutante aux moeurs troubles, malgré les plaintes de certains lecteurs ?

CA : (rires) On peut dire qu'une partie des recherches que j'ai faites pour Six m'ont aidé pour écrire Stacy X. C'es drôle, je n'avais jamais fait le lien entre les deux, mais maintenant que vous me le dites... (rires). Stacy est très différente des autres X-Men. En fait, les lecteurs et les éditeurs détestent ce personnage. Je ne crois pas qu'elle va rester très longtemps dans la série. Bon, elle était là quand je suis arrivé. Je ne l'aimais pas beaucoup non plus mais je m'y suis fait. Elle est vraiment intéressante à écrire. C'est un personnage complexe qui cherche sa voie. Elle est son pire ennemi en fait. Je crois que j'ai un coin de mon cœur réservé pour ce genre de personnages déprimés. C'est pour ça que j'aime tant le Fléau... et David Finch ! (rires)

CB : Vous venez d'arriver sur Captain America. Comment avez-vous atterri là et quels sont vos plans ?

CA : John Ney Reiber avait planifié 3 story arcs pour *Captain America* mais ne les avait pas conclu d'une manière qui satisfasse Marvel. Il y a six mois, Joe m'a demandé si je serais intéressé par la série si l'occasion se présentait. Et j'ai dit oui tout de suite ! Ce n'est qu'après, qu'il m'a dit qu'il lui fallait trois scripts deux semaines plus tard (rires). Je suis content de la tournure que les choses prennent, la série s'améliore au fil des numéros. Mais, ce n'est évidemment pas la manière que je préfère pour aborder une série ! Je voulais juste rendre service en fait. Captain America est un personnage intéressant. Il signifie beaucoup aux Etats-Unis mais pas dans le reste du monde. Je veux voir si je peux aussi le rendre interessant pour des lecteurs non-américains.

CB : C'est drôle, j'allais justement vous demander si vous gardiez dans un coin de votre tête que de nombreux pays lisent les comics Marvel—dont Cap—dans une autre langue et avec leur propre culture...

CA : Je connais des tas de gens qui vivent aux quatres coins du Monde. Et ils ont une vision de l'Amérique qui est bien différente de la notre. Les quelques fans de comics étrangers que je connais disent "Captain America ? On s'en fiche !" (rires). Je suis très concerné par cela. Et le premier story arc que j'ai écris montre que Captain America peut servir le Monde, pas seulement les USA.

CB : Je peux vous dire qu'en tant que fans de comics français, nous en avons assez des positions anti-françaises de certains auteurs !

CA : Je ne peux pas vous blâmer. Mais je confesse que quand j'étais gosse, lire des bulles dans lesquelles des personnages parlaient anglais avec un accent français me faisait hurler de rire. C'est tellement cliché et cela vehicule des stéréoptypes. C'est presque une forme de racisme. L'Amérique est tellement grande qu'elle oublie parfois qu'il y a d'autres pays dans le monde ! Et quand ils créent des personnages issus d'autres pays, c'est plus pour le folklore qu'autre chose. Ils blessent des gens sans même sans rendre compte !

CB : C'est quand même vous qui avez écrit que les français sont arrogants dans Uncanny X-Men #416 !

C.A. : Oh ! Oui, j'ai bien écris cela (rires). Mais c'était un personnage stupide qui prononçait ces mots à Vega et elle ne savait pas qu'il y avait une différence entre un français et un québecois, alors...

CB : Vous savez que Comic Box est aussi distribué au Québec !

C.A. : Oh mon Dieu ! Je vais me mettre deux pays à dos ! (rires)

Propos recueillis
par Lise Benkemoun

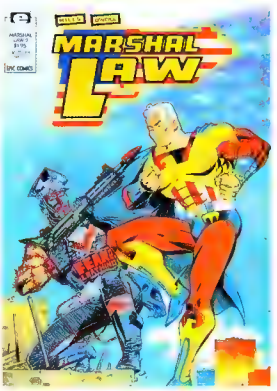
My comic-books rich...

Alan Moore, Grant Morrison, Neil Gaiman, Mark Millar et d'autres... Autant de scénaristes phares dans l'industrie pourtant très américaine des comics. Ils caracolent en tête des ventes (depuis plus d'une vingtaine d'années, pour certains d'entre eux), si bien qu'on est en droit de se poser la question : les ressortissants du Royaume-Uni auraient-ils pris le contrôle du hit-parade des comics ?

PAR XAVIER FOURNIER

THE AMAZING NEW ADVENTURES OF
MARVELMAN
HOLY MACARONI! I'VE GOT TO DO SOMETHING QUICKLY IF I'M TO SAVE WESTON.
TAKE MY PRISONER TO THE ALTAR OF SACRIFICE. WE WILL OFFER HIM TO OUR GODS. IT IS JUST PUNISHMENT

De *Watchmen* à *Ultimates* en passant par *Ultimate War*, *Ultimate X-Men*, *JLA* ou *New X-Men*, ils ont fait et font encore la pluie ou le beau temps sur le marché américain. Sans oublier que leurs compatriotes dessinateurs, Alan Davis (malgré une petite mévente sur *Killraven*), Bryan Hitch, Brian Bolland, Mike McKone, Kevin O'Neill et d'autres venus d'Outre-manche ne sont pas mal lotis non plus. La « vague anglaise » dure depuis le début des années 80 et ne fait pas mine de s'essoufler. On pourra s'étonner de voir ainsi les éditeurs américains confier en masse les clefs de leurs meilleurs projets à des auteurs étrangers. Il faut cependant savoir que dès l'aube des années 70, il y avait eu une première ouverture aux auteurs "extérieurs". Quand on feuillette les vieux titres anthologiques de DC, par exemple, *Witching Hour vol.1*, on tombe ainsi sur une ribambelle de créateurs venus... d'Amérique-du-Sud. L'idée de départ, c'était d'aller chercher ailleurs des artistes coûtant moins cher. L'Angleterre, elle est d'abord vue comme un marché à conquérir, plutôt que comme un vivier d'auteurs. Marvel s'y implante et lance en 1976 *Captain Britain*, un héros cousu main pour ce marché. Et ne le confie pas à des Anglais ! Puisque c'est le très américain Chris Claremont qui créé le personnage. Il faut dire que le milieu de la BD anglaise s'était beaucoup essoufflée sur les dix années précédentes, et comprenait alors à la fois peu d'éditeurs, et peu de personnages-clefs (on citera *Dan Dare* ou *Marvelman*). Un an plus tard pourtant, dans les pages de *2000AD*, Judge Dredd, création de John Wagner et Carlos Ezquerra, fait son apparition et vient, comme Captain Britain, combler un peu ce manque, malgré des influences américaines très nettes. Captain Britain capote finalement assez vite, en quelques mois, laissant le champ libre à *2000AD* et à Dredd pour y faire prospérer la petite graine qu'avait plantée l'apparition du Captain... Marvel UK se reporte quant à elle sur *Doctor Who*, l'adaptation du feuilleton télévisé anglais du même nom. Mais cette fois, pour respecter les anglicismes culturels, l'éditeur fait appel à de vrais auteurs locaux, comme John Wagner ou Pat Mills. C'est pourquoi quand Captain Britain refera surface dans les années 80, dans les pages du magazine *Warriors*, il n'est guère étonnant de le voir cette fois-ci, pourvu de scénaristes



À gauche : Excalibur, une série écrite par un américain mais .. basée en angleterre. Au centre : HellBlazer, le titre qui a permis aux auteurs anglais de se sentir chez eux au sein du label Vertigo. À droite : USA vs UK, une parabole dans le très punchy Marshall Law chez Epic (Marvel).

anglais, comme Alan Moore ou Jamie Delano, qui ont mis à profit l'intervalle pour passer du stade de fan à celui d'auteur. Moore se fait remarquer non seulement par son travail sur un personnage appartenant à un éditeur américain, mais aussi parce que, déjà, sa notoriété dépasse le champ des comics. Il est notamment très impliqué dans le milieu rock du début des années 80, et très proche du groupe Bauhaus. De fil en aiguille, ce n'est donc pas très étonnant que Moore se voit proposer de contribuer à des comic-books réellement publiés aux USA. *Swamp Thing (la Créature du Marais)*, par exemple, tombe en 1984, au moment où les premières gouttes de la vague anglaise atteignent les côtes américaines. Marvel réédite en effet en Amérique les épisodes anglais de *Doctor Who* (tout comme *Judge Dredd* a trouvé depuis quelque mois un éditeur pour l'importer aux USA), et c'est l'occasion pour Wagner, Mills et beaucoup de leurs compatriotes de se faire connaître. C'est cependant Moore qui reste la cheville ouvrière de ce milieu, grâce notamment au succès inattendu de son *Swamp-Thing*. Et à la volonté de lui donner un spin-off, *Hellblazer*, axé autour de John Constantine, que Moore est censé écrire. Mais le torchon brûle entre lui et DC, l'éditeur de *Swamp-Thing*, qui lui rejette alors la mini-série *Twilight*, une sorte de *Kingdom Come* avant l'heure, en plus cynique. Moore s'en va et, en 1988, DC, qui a besoin d'un anglais pour garder le ton de John Constantine, se tourne alors assez logiquement vers celui qui avait remplacé Moore sur Captain Britain, Jamie Delano. Enfin, quand vient l'heure de créer une troisième série dans le même ton (*Sandman*) on a recours à un autre anglais, Neil Gaiman... C'est sur ces trois séries que DC bâtira le label Vertigo, grande source d'importation anglaise (comme Grant Morrison, reprenant *Animal Man* et *Doom Patrol*). Mais l'Angleterre est également présente ailleurs : chez DC toujours, John Wagner et Alan Grant s'emparent ainsi de *Detective Comics* (Grant va rester longtemps chez DC, oeuvrant aussi bien sur *Batman, Demon, Anarky* que *Lobo*) tandis que chez Epic/Marvel, Pat Mills et Kevin O'Neill créent *Marshall Law*. Dans l'intervalle, Alan Davis, dessinateur anglais de Captain Britain, a été tour à tour employé sur *Batman & Outsiders*, et *Detective Comics* avant de passer chez Marvel. Et de lancer *Excalibur*, en 1987, une nouvelle série (à base de X-Men) qui lorgne vers l'Angleterre. La révolution anglaise des comics est alors en marche. Et depuis, elle n'a rien perdu de son actualité... Warren Ellis s'est fait sa place un peu à la manière d'Alan Moore, en acceptant de reprendre les séries dont les autres ne voulaient plus. Après des passages discrets, au mieux des succès d'estime, sur des comics comme *DV8*, *Excalibur* ou *Hellstorm*, son révélateur, s'appellera *Stormwatch*, série qu'il s'approprie et réinvente complétement au point d'en faire *Authority*, un titre culte qui va le propulser au rang de star (et fera de même pour le dessinateur, son compatriote Bryan Hitch). Parti vers d'autres horizons (comme *Planetary*), DC trouve un remplaçant de choix en la personne de Mark Millar, un autre anglais, qui bien qu'ayant roulé sa bosse un moment aux USA va également se révéler au grand public via *Authority*. Quand vient son tour de quitter la série, Millar se tourne vers Marvel, obtient d'écrire les *Ultimate X-Men* puis les *Ultimates* (en compagnie de Hitch), s'emparant ainsi des premières places des ventes. Paul Jenkins (*Peter Parker : Spider-Man, Inhumans, Darkness*) ou Garth Ennis (*Preacher, Punisher*) n'ont pas chômé non plus ces dernières années. Et il continue d'arriver toujours plus de petits anglais sur le marché américain ! Comme Paul Grist, créateur de *Jack Staff*, un remake du héros anglais de Marvel, *Union Jack*, que l'éditeur avait refusé à l'époque. Après un succès d'estime pour son volume 1, *Jack Staff* vient de commencer une nouvelle carrière chez Image. Non, vraiment, les Anglais ne semblent pas pressés de rendre les comic books aux auteurs américains...

RICHARD ISANOVE

FLASH :
Un des rares boulots que j'ai faits pour DC. Berni Wrigtson avait réalisé une série de couvertures pour des numéros « Special Halloween » de Batman, Aquaman, Wonder Woman et Flash et j'ai eu la chance qu 'ils me demandent de les coloriser.
Ce n'était certainement pas la meilleure des œuvres du maître, mais j'aime celle-ci parce qu'elle capture l'esprit des jours de *Creepy magazine*. Elle apparaît ici dans une version inédite puisque DC a décidé de recadrer les personnages sur la droite avec, à gauche, un rectangle de texte recouvrant la moitié de la surface de la couverture. Wrightson est l'une des idoles de mon enfance. C'était un rêve devenu réalité de pouvoir travailler avec lui.

© DC Comics, Inc. All Rights Reserved.

RICHARD ISANOVE

SPIDER-MAN:
Joe Quesada m'avait demandé de faire un composite d'une photo qu'il avait prise de son balcon et d'un crayonné de Spider-Man. C'était les débuts de cette technique popularisée par les couvertures de *Ultimate Spider-Man* et très prisée par Bill Jemas. Je n'étais pas très convaincu par les exemples que j'avais vus d'intégration d'un personnage dessiné dans un décor réel. Du coup, j'ai decidé de redessiner toute la photo. Cinq jours plus tard, je finissais le projet. Je ne sais pas si j'aurais jamais la patience de réutiliser cette technique. Cette image a été employée pour la promotion et le marketing du film, ils en ont fait des t-shirts, des posters, des jouets, etc... Je l'ai même vue imprimée sur un gant de base-ball au supemarché du coin. Ça a fait la fierté de mes beaux-parents !

· Marvel Characters, Inc All Rights Reserved.

RICHARD ISANOVE

CYCLOPS
(ULTIMATE X-MEN #30) :
Adam Kubert m'a entraîné avec lui de projet en projet depuis notre rencontre en 1998. Ceci est la dernière couverture qu'il a dessinée pour *Ultimate X-men* avant de quitter la série. Ces couvertures nous ont servies plus ou moins de terrain d'expérimentation pour de nouvelles techniques de « peinture digitale ».Il était allé le mois précédent à une expo de Frank Frazetta, et a contacté son agent pour lui demander la permission d'utiliser une de ses images. Cette couverture est directement inspirée de « Against the Gods » et Adam a proposé de donner l'original à Frazetta. J'avoue que ca m'a donné un peu le trac. C'est un beau dessin, et j'ai fait de mon mieux pour rester fidèle à l'original.

© Marvel Characters, Inc . All Rights Reserved.

RICHARD ISANOVE

WOLVERINE : ORIGIN
Celle-ci fut dessinée par votre serviteur. Nick Barrucci, de la société Dynamic Forces (spécialisée dans les lithographies et les couvertures variantes) m'a demandé de lui faire un poster pour la sortie d'*Origin* et, plus tard, afin d'avoir le bon nombre de pages , Marvel a décidé de l'insérer dans l'album. C'était vraiment sympa de travailler d'après mon propre crayonné, j'espère que c'est le premier d'une longue série.

© Marvel Characters, Inc . All Rights Reserved.

L'exception Culturelle

PAR XAVIER FOURNIER

Depuis environ 70 ans que les comic-books américains existent, la question de leur adaptation française s'est maintes fois posée, pour être résolue parfois de manière très arbitraire. Français, les comics qu'on vous a donné à lire ont parfois été très « francisés » au point d'y perdre une partie de leur sens.

La transposition d'une œuvre d'une langue à une autre implique souvent des choix. Ceux qui se souviennent d'avoir vu les séries télé d'*Amicalement Vôtre* et de *Starsky & Hutch* savent ainsi que dans leur version originale, il s'agissait d'intrigues policières très premier degré, sans âme. Dans la version française, les acteurs de doublage décidèrent de leur donner un autre ton et transformèrent les personnages en vanneurs facétieux qui passent leur temps à plaisanter. Dans la bande dessinée, aucun acteur ne vient changer la voix du héros. Mais, depuis les années 30 et les premiers comics transposés en «VF», il y a un travail de traduction et, parfois, des revirements de ton et de situation similaires à ceux vu à la TV à une certaine époque. L'exemple le plus célèbre, c'est bien entendu Superman, appelé «Yordi» les premières années dans sa version française... Batman, également, se verra affublé de plusieurs sobriquets voulant tout dire comme « l'Homme Chauve-Souris », ou « le Justicier » (autant de choses que nous avions eu l'occasion d'aborder dans le *Comic Box vol.1#35*). À cette époque, les comics sont le plus souvent adaptés dans des fascicules hebdomadaires français et belges de huit pages, qui supposent que chaque « série » n'apparaît en fait que sur une demi-page, au grand maximum une page entière. Ces « tranches » de BD sont les portions d'un feuilleton qu'on doit suivre de semaine en semaine si on veut avoir, au bout de quelques mois, ce qui est l'équivalent d'un épisode américain (22 pages en moyenne actuellement).

Le « lifting rouge »

Ce format, différent des USA, implique les premiers écarts de transposition. On engage en France des retoucheurs qui ont pour but de reformater les pages pour qu'elles puissent se prêter à ce feuilleton. Mais la technologie et les moyens des éditeurs français sont parfois rudimentaires. C'est pourquoi bon nombre de ces premiers épisodes traduits sont purement et simplement redessinés par transparence, le dessinateur français gardant alors les éléments qui lui semblent appropriés (Superman s'appelant Yordi, par exemple, le S qui orne sa poitrine est, du coup, dénué de sens, il est ainsi gommé dans certaines VF). Et puis il y a les presses qui ne permettent pas toujours d'imiter les couleurs venant des Etats-Unis et certains éditeurs français qui préfèrent que leur héros soient habillés de couleur vives. Quitte à ce qu'elles ne soient pas les mêmes. On note ainsi dans les années 40 une curieuse prédilection pour « repeindre » en rouge plusieurs héros américains. Blue Beetle, le «Scarabée Bleu» se voit ainsi recolorié en rouge et rebaptisé Fantôme d'Acier, pour le faire passer pour un cousin du Fantôme du Bengale. Dans les pages de la revue *l'Astucieux*, Superman et Batman connaîtront le même « lifting rouge ». On leur retire presque tout le bleu ou le gris de leurs costumes (Batman est même rebaptisé «Les Ailes Rouges») pour les remplacer par du rouge et du rose. Parti pris d'ailleurs assez

curieux puisque le rose utilisé est le même que la couleur de la chair des personnages.
Moralité on a l'impression que Superman, Batman et Robin se trimballent à moitié nus, en slip, pour coffrer les criminels.
Les « Ailes Rouges » dans *l'Astucieux* sont d'ailleurs assez symboliques des écarts de traductions. Ainsi quelqu'un juge utile de traduire le nom civil du héros (Bruce Wayne) pour le remplacer par « Bruce Veyne », sans doute pour s'assurer que les jeunes lecteurs vont, phonétiquement, bien prononcer ce nom de famille. Mais c'est un souci plutôt curieux, pour des gens qui prenaient, par ailleurs, beaucoup de liberté avec l'œuvre originelle !

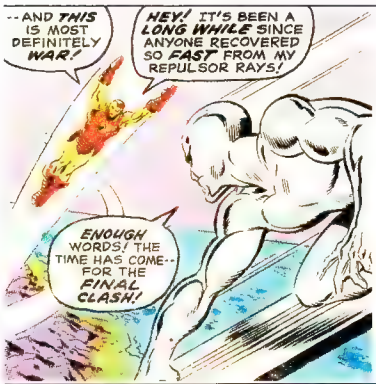
CHEZ BRUCE VEYNE ET SON PUPILLE DICK GRAYSON C'EST LE SIGNAL D'UNE METAMORPHOSE
C'EST POUR NOUS
ALLONS-Y, PAR LES RACCOURCIS !

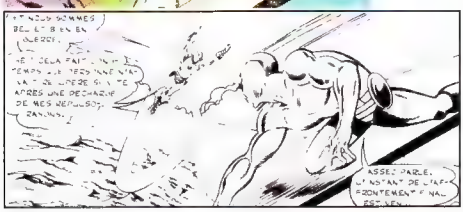
Le partage francophone

Les vingt premières années, on ne se définissait pas forcément comme éditeur spécialisé dans les comics VF. La production américaine n'était pas vue comme un genre particulier et paraissait dans les mêmes revues que la production française ou italienne.
La fin des années 60 voit une redistribution des cartes chez les éditeurs se répartissant les comics en France. Pour ne citer que les principaux : Lug, basé à Lyon, s'accapare les principales séries Marvel. Au bout de quelques années, il créera *Strange*, magazine qui le propulsera à la première place du marché des comics VF (aujourd'hui Lug opère toujours, sous le nom de Semic et, ayant perdu la licence Marvel, s'est reporté sur les comics des firmes Image, Crossgen et DC). Un autre lyonnais d'origine, les Éditions des Remparts, se chargent de *Mandrake*, *Flash Gordon*, du *Fantôme* et enfin de *Turok*. Parmi leurs concurrents on trouve alors Sagédition, basé à Paris, qui se recentre principalement sur *Batman* et *Superman*. Sagédition est à l'époque facilement reconnaissable avec son habitude de publier les séries partiellement en couleur (deux pages couleurs suivies de deux pages en noir et blanc).
Sagédition a également la particularité d'avoir un concurrent direct en francophonie: le belge Interpresse qui publie lui aussi, de 1965 à 1980, Batman et Superman, dans des fascicules qui, ne sont pas d'une qualité inoubliable, mais sont tout en couleurs. Interpresse diffuse en Belgique et au Canada. Mais Interpresse et Sagédition éditeront parfois des revues en commun, comme la série *Superman et Batman*, de 1967 à 1968 (eux aussi seront adeptes parfois d'une certaine «francisation» des personnages, Lois Lane, petite amie de Superman, se retrouvant rebaptisée « Louise Lane »).
Enfin, aux côtés de tous ces éditeurs, il y Arédit-Artima, basé à Tourcoing, dans le Nord, qui, bien que s'étant lancé dans les traductions de comics avant une bonne partie de ses adversaires, récupère toutes les licences dont les autres n'ont pas voulu : les titres Marvel ignorés par Lug, les séries DC refusées par Sagédition et celles d'autres labels américains moins majeurs. Outre ces «spécialistes», cela n'empêche pas quelques éditeurs de s'essayer aux comics et c'est ainsi qu'on verra des séries Marvel traduites dans *Pif Gadget*, *Téléjunior* ou encore *Télé Poche*.

L'image réinventée

Lug et Arédit-Artima sont alors, en masse, les principaux traducteurs de comic books. Lug est connu pour ses relations difficiles avec la commission des publications destinées à la Jeunesse. Ces escarmouches rendront l'éditeur frileux jusque dans les années 80 à l'égard de tout ce qui pourrait réveiller l'attention de la commission. Une partie des artistes de Lug sont alors utilisés pour redessiner le matériel américain de manière à le rendre moins «polémique». Daredevil, en particulier, souffrira d'une censure aussi intense que --parfois-- dénuée de sens. Un exemple : Dans *Daredevil* (version américaine) *vol.1 #175*, un ninja est empalé sur un sabre et va passer le reste de l'épisode à lutter, malgré sa blessure, contre Elektra et Daredevil. Dans *Strange #173*, l'épisode paraît après qu'on en ait retiré le sabre. Moralité, le ninja porte plusieurs fois les mains au ventre sans que le lecteur français puisse comprendre pourquoi.
Chez Arédit-Artima, les raisons de la retouche sont autres. L'éditeur a depuis longtemps fait son deuil de la commission pour la jeunesse et passé en «publications pour adultes» toutes les revues qui posent problèmes. Mais il a la particularité d'avoir une bonne partie de sa production initiale en noir et blanc et surtout en « petit format » (pratiquement la moitié de la taille du matériel américain). Cette distinction lui vaudra pendant des années de renouer avec la tradition des premières adaptations françaises. C'est à dire employer en interne un atelier de retoucheurs ayant pour mission de redécouper une page américaine de manière à en faire une page et demi dans la revue «transposée». Mois après mois, ces dessinateurs de l'ombre vont redécouper les cases. Et comme elles n'ont souvent pas le même format que l'image d'origine, il leur faut alors redessiner les décors, rallonger les membres des personnages de manière à ce qu'ils occupent l'espace. Parfois, les dessinateurs français n'ont pas le même style que l'artiste américain, d'où de curieux écarts d'anatomies chez les héros, en particulier en bord de case. Dans d'autres cas le retoucheur n'a qu'une vague idée de l'histoire qu'il retouche et s'embrouille. Cela donne quelque fois des téléscopages croustillants : Dans *Submariner* (VF) *#7*, la traduction du *Submariner #35* américain, Namor le Prince des Mers s'allie à Hulk et au Surfeur d'Argent pour combattre les Vengeurs.


--AND THIS IS MOST DEFINITELY WAR!
HEY! IT'S BEEN A LONG WHILE SINCE ANYONE RECOVERED SO FAST FROM MY REPULSOR RAYS!
ENOUGH WORDS! THE TIME HAS COME-- FOR THE FINAL CLASH!



Le retoucheur français, se mélangeant les pinceaux entre tous les personnages présents, redessine alors consciencieusement le costume d'Iron Man, avec une ceinture et des bottes très identifiables... sur la silhouette du Surfeur, sans s'apercevoir que, dans la même case, le vrai Iron Man fonce vers le Surfeur !

Made in France

À la même époque, Lug et Arédit-Artima ont encore quelques petits formats qui leur demande de la création «maison». C'est ainsi que les «retoucheurs» que les deux éditeurs emploient sont également souvent, par ailleurs, des créateurs à part entière sur d'autres séries. Lug produit alors les héros aujourd'hui considérés comme partie intégrante du «Semicverse» : un seul et unique univers partagé que Semic, reformulera à partir de 2001.

Arédit-Artima a aussi, même si on s'en souvient moins, ses propres super-héros. Il s'agit non pas de bandes dessinées mais de nouvelles illustrées permettant de faire une pause entre deux épisodes américains. *Vibrex*, l'homme intangible et invisible fait ainsi partie de ce lot éphémère de héros fabriqués en France. Chez Lug, dans les années 70, on renonce à la première époque du « Semicverse » pour se donner pour objectif de faire du « super-héros à l'américaine ». De cette logique naissent deux épisodes du Surfeur d'Argent (« la Porte Etroite », parus en 1980 dans *Nova #25* et *26*) scénarisés et dessinés en France (une première d'autant plus troublante qu'à l'époque, aux USA, Marvel avait fait la promesse à Stan Lee de ne plus produire d'épisodes du Surfeur qui ne soient pas scénarisés par lui). Mais les conditions fixées par Marvel sont draconniennes : Lug doit payer pour la location du personnage, soumettre les épisodes à l'accord de l'éditeur américain et en plus lui en faire cadeau. Ces conditions, trop lourdes, font que très vite Lug change son fusil d'épaule et revient vers des personnages français.

C'est l'expérience *Mustang* , avec des héros comme Mikros ou Photonik (ainsi que le bien moins intéressant Ozark). Mais on joue alors avec le public : certains auteurs, dont Jean-Yves Mitton, le dessinateur de «la Porte Etroite», sont incités à américaniser leur nom. Mitton devient John Milton. *Mustang* fera long feu mais pas sans que les deux principales séries émigrent dans d'autres revues de Lug, leur assurant une longévité de plusieurs années et de plusieurs dizaines d'épisodes. Mitton ira même jusqu'à leur donner des suites, comme *Epsilon*, une autre série prenant la relève de Mikros. Vers la fin des années 80, ces héros français s'arrêtent. Arédit-Artima ferme ses portes, tandis que Lug est racheté par l'éditeur international Semic. Mais c'est paradoxalement ce qui permettra à Mitton de retoucher à nouveau à la création d'épisodes pour un super-héros d'origine américaine. En effet, à l'époque, la branche Scandinave de Semic loue les droits du *Fantôme du Bengale*, le héros de la jungle, et se lance dans une politique de création de nouveaux épisodes.

Submariner#35 : la case originale du comic-book Marvel et, au dessous sa version française... On ne va pas jouer aux 7 erreurs, mais presque !

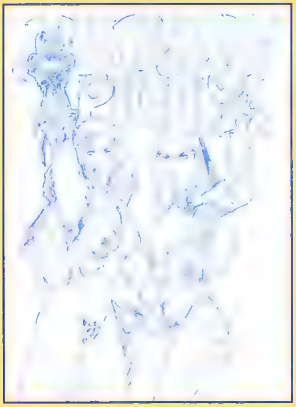
Mitton, passe ainsi de Semic France à Semic Scandinavie où il va produire un certain nombre de pages. Ces épisodes, produits au début des années 90, sont encore régulièrement réimprimés dans différents pays (sauf en France, ironiquement). Et un épisode du Fantôme par Mitton, réimprimé en 2002 en Australie, a été classé par les lecteurs de ce pays deuxième meilleur «reprint» de l'année...

De nos jours, les versions française de comic books ne sont plus guère retouchées. Ou alors, bien c'est en général pour leur bien (Panini s'est ainsi lancé dans un gros travail de recolorisation des vieilles séries de Marvel, dans son programme «Intégra » qu'il convient ici de saluer). On ne voit donc plus guère de Superman rose ou de Surfeur d'Argent se trompant de culotte. Ces « accidents », qui faisaient à l'époque grincer les lecteurs, sont aujourd'hui regardés comme des curiosités. Parfois même recherchés. Quelques rares (insistons sur le « rares ») collectionneurs américains fans de Jack Kirby se sont ainsi mis à rechercher les Kamandi traduits en France par Arédit-Artima : les retouches y sont tellement lourdes que ces « complétistes » les considèrent comme un nouvel encrage de Kirby, différent de l'encrage d'origine. Les versions françaises collectionnées par les Américains, c'est un comble !

France-USA
Voyage en sens inverse

Strangers, une série entièrement créé par Semic publié aux Etats-Unis chez Image, voilà une occasion de faire cocorico ! Comment en est-on arrivé là ? Suivez le guide...

Il y a quelques années, quand Semic a décidé de ressusciter les personnages de son âge d'or lyonnais, de nombreux lecteurs ont pouffé de rire. Pourtant, aujourd'hui, ce parti pris de «création à la française» semble payer. En effet, la série *Strangers* créée en France, est aujourd'hui publiée aux Etats-Unis, chez Image Comics, avec des pré-commandes chez le distributeur Diamond tournant autour de 8000 exemplaires, ce qui n'est pas déshonorant du tout !



Le premier à s'en réjouir, c'est évidemment Thierry Mornet, rédacteur en chef de Semic, et artisan principal de cette nouvelle stratégie de Semic : *«Être publié aux Etats-Unis, c'est le résultat de la politique de création que l'on mène chez Semic depuis 4 ans bientôt, d'abord en format pocket, puis dans Fantask. On a organisé le revival d'un univers cohérent, avec des personnages issus de supports populaires. On les a upgradés, modernisés, sous la houlette du scénariste Jean-Marc Lofficier, un peu comme quand on a vu revenir des Supreme ou des Miracle Man. L'idée de Strangers, elle, est venue à Angoulême 2001, quand on a réalisé des planches en direct sur notre stand. Après, on a proposé à Image de l'acheter, et ils ont signé en ayant vu uniquement les huit premières planches du #1 ! C'était du Manuel Garcia, propre comme on dit chez nous, et évidemment cela nous a fait super plaisir ! On me demande déjà si ça va marcher. Et si ça ne vend pas assez qu'est ce qu'on fera, etc. Je réponds que ça fait vingt ans que des Français rêvent d'être publiés aux Etats-Unis, que nous venons d'y arriver, alors qu'on laisse le produit vivre! On avance pas à pas ! Si Strangers a été possible, c'est aussi parce qu'auparavant nous avions fait Alone in the dark* (d'après un jeu d'Infogrames), *et qu'il s'était suffisamment bien vendu pour qu'Image nous fasse confiance ».*

L'expérience de *Tellos*, réalisée en direct avec les créateurs de la série (Mike Wieringo et Todd Dezago) avait également été plutôt réussie, et exportée aux Etats-Unis. De là à dire que ça devient une habitude... *«Je ne suis pas du genre à tirer des plans sur la comète, alors, on verra... Mais c'est vrai qu'on veut montrer qu'il est possible d'avoir une plate-forme de création en France ».*

Résultat : Semic prépare actuellement un crossover *Witchblade/ Double Solitaire* (Phénix et Sibilla) avec l'infaillible Jean-Marc Lofficier au scénario et Stéphane Roux (*«le Adam Hughes français»* selon T. Mornet), une jeune artiste venu du monde de l'animation, aux dessins. *«Aujourd'hui on est en phase d'approbation, on a eu beaucoup de liberté sur ce projet. Jean-Marc a trouvé une belle idée, on espère le sortir avant fin 2003, mais on n'est pas pressés non plus, on veut faire du beau travail»* ajoute Thierry Mornet. Top Cow n'est pas tenu de publier ces épisodes, mais évidemment, s'ils lui plaisent, l'éditeur US ne s'en privera pas ! Et ça ne s'arrête pas là : Semic prépare actuellement deux épisodes d'un «French Spawn» intitulé *Spawn Simonie*, et qui devrait paraître en France en juin 2003 (dans *Spawn #71*). Mais comment ont-ils fait pour convaincre le très protecteur Todd McFarlane de leur laisser faire du

Spawn ? De l'enthousiasme et beaucoup d'acharnement ont été nécessaires : *«Cela fait un an et demi environ qu'on a ce projet en tête* explique Thierry Mornet. *On a attaqué la montagne McFarlane en rencontrant d'abord les gens qui gèrent les droits, avec un projet bien ficelé, un scénario et notre enthousiasme. L'idée a fait son chemin, et l'an dernier à San Diego, j'ai rencontré Todd et voilà ! Cela a été long, mais plus simple qu'il n'y paraît. Cela dit, là aussi on avait déjà prouvé notre volonté de promouvoir le personnage, notamment avec la nuit Spawn sur Canal Jimmy, la venue d'Angel Medina à Angoulême etc. une certaine confiance s'était déjà installée entre nous. C'est vrai que contractuellement McFarlane n'est pas obligé de publier notre Spawn aux Etats-Unis, mais je n'ai pas trop de doutes, il le fera...*" Comme le rappelle Thierry Mornet, en face, son principal concurrent, la firme Panini, ne se donne pas tant de mal... *« Nous avons la volonté d'être un acteur important de la BD en France»* explique Thierry Mornet. Ainsi, Semic a largement augmenté le nombre de ses livres, assure la promotion de certaines de ses séries dans des titres populaires comme *Télé-Poche*, et se permet même de faire des opérations financièrement risquées, comme le *Batman#1* (*#608* US) de Jim Lee à un euro (le relaunch de *Superman* cet été, probablement avec les épisodes tirés d'*Action comics#800* devrait lui aussi être vendu à un prix défiant toute concurrence) ! *«On essaye d'innover»* conclut le rédacteur en chef de Semic, pour qui le prix de la création est parfois lourd à payer. *Strangers*, lancé en bimestriel en 2002, n'aura pas réussi à s'imposer sur les difficiles linéaires français et survivra au sein d'un titre "américain".

Cela dit, que l'on aime ou pas le style de *Strangers*, ou les personnages du Semicverse, l'initiative de l'éditeur français méritait d'être saluée !

Propos recueillis par
Lise Benkemoun

L'autre pays des Comics

PAR XAVIER FOURNIER

La France n'est pas le seul pays du comic en VF. D'autres pays francophones s'y sont essayés mais le Québec reste l'endroit où, en dehors de l'hexagone, on aura le plus traduit de comics. A cela s'ajoute une longue liste de créateurs canadiens sans lesquels la BD américaine n'aurait pas été la même... Si certains d'entre vous pensaient que les liens entre comics et Canada s'arrêtaient à Wolverine, attendez-vous à quelques surprises...

Pour ce qui est des créateurs de comics, le Canada n'a pas à rougir de sa contribution. Certes, on connaît les classiques : Todd McFarlane, le créateur de Spawn, est canadien d'origine. Mais il n'est pas le seul. Travis Charest également, tout comme Hal Foster, David Finch, Yannick Paquette et la liste est encore bien plus longue (Geoff Isherwood, Dale Keown, Danny Buladani, Stuart Immonen, etc) ...

Puis il y a les Canadiens d'adoption comme John Byrne qui, bien que d'origine anglaise, a passé sa jeunesse au Canada avant de partir vers les USA.

Cependant l'impact du Canada sur ce genre de BD --à priori américain-- va bien plus loin que ça. Parce que, sans le Canada, il n'y aurait peut être tout simplement pas eu de super-héros. Non seulement Joe Shuster, co-créateur de Superman en 1938, était lui-même d'origine canadienne mais cette provenance est à la base de plusieurs éléments du mythe supermanien.

Pour inventer Métropolis, Shuster s'inspira en effet de l'architecture de... Toronto. Parce que tout bêtement à l'époque où il écrivait *Superman*, Shuster habitait à Cleveland, qu'il ne trouvait pas assez «urbaine», et il se tourna donc vers la seule autre grande ville qu'il avait connu... Et dans les premiers épisodes d'*Action Comics*, Clark Kent, l'alter-ego du héros, n'est pas encore journaliste au Daily Planet mais au Daily Star... que Shuster avait appelé ainsi parce qu'adolescent, il avait travaillé comme distributeur de journaux pour le... Toronto Star ! D'ailleurs c'est en lisant à cette époque le Toronto Star et les «strips» qu'il contenait que Shuster attrapa le virus de la BD...

En 1941, Shuster revint d'ailleurs une dernière fois à Toronto et, en l'honneur du journal qui avait influencé sa carrière, offrit une peinture originale de Superman, vendue cette année là lors d'une vente aux enchères montée par le «Star». Depuis les années 30 et la naissance des comics aux USA, le Canada n'a pas manqué d'influencer ainsi plus ou moins discrètement l'imaginaire de certaines séries à succès. Et ce ne sont pas les lecteurs de *X-Men* qui diront le contraire, vu la place phare occupée par un certain Wolverine, le plus célèbre ressortissant canadien de la BD américaine... Wolverine amènera dans son sillage le premier comic book made in USA consacré à des héros canadiens : *Alpha Flight* (la Division Alpha, Marvel), totalisant à ce jour – tous volumes et mini-séries comprises – plus de 150 numéros. Mais nous allons voir que tout ce beau monde, de Guardian (le leader d'Alpha Flight) à Snowbird (Harfang) n'est pas vraiment sorti de nulle part...

Les Super-Héros « à la Canadienne »

Car le Canada n'a pas attendu que les comics américains daignent lui accorder quelques personnages. En fait c'est plutôt le contraire. Pendant la seconde guerre mondiale, en raison des restrictions, les comics américains ne pouvaient plus être importés et les éditeurs canadiens créèrent donc des remplaçants. Les comics US cessèrent d'arriver au Canada en 1940 et c'est finalement en mars 1941 que fut officiellement créé le premier super-héros canadien (dans les pages de *Better Comics #1*), un personnage qui va faire frémir les fans contemporains de Marvel car il s'appelait, tenez-vous bien... Iron Man ! Oh, un Iron Man bien différent de la (plus célèbre et tardive) version américaine et l'emploi de ce nom tiendrait presque du hasard s'il ne s'expliquait pas de manière logique.

Les canadiens avaient voulu créer leur propre Superman et s'inspirant du surnom du héros, le «Man of Steel» (l'Homme d'Acier) avait inventé alors un Homme de Fer (Iron Man).

Mais quand même, nous voici d'emblée plongés dans une sorte d'évolution parallèle, où s'entrechoquent des noms ou des concepts redécouverts par la suite ailleurs.
Et ça n'est pas fini...
Tous les héros de «comics canadiens» de l'époque sont anglophones, aucun super-héros en français ne verra le jour à cette date. Néanmoins, une légende d'origine québecquoise va pourtant influencer les créateurs : Johnny Canuck, parfois appelé aussi Jack Canuck, est à la base pour le Canada ce que Oncle Sam est pour les USA : un personnage symbolisant le pays tout entier.
D'origine francophone, cette figure qui, à la base, s'est transmise aux régions anglophones de la nation et c'est ainsi que deux héros de l'époque seront «Johnny Canuck» et «Canuck Jack». Il ne s'agit pas de super-héros mais plutôt de héros militaires (un peu les Nick Fury de leur temps). On notera aussi l'existence de «Freelance», un super-héros nommé ainsi parce qu'il combattait le mal partout à travers le monde, là où on avait besoin de lui... Quand à la 1ère super-héroïne canadienne majeure des années 40, elle est inspirée par les légendes Inuit : Nelvana, déesse du grand nord (créée en Août 1941 et à ce titre antérieure à bien des super-héroïnes américaines)[11]...
Après la seconde guerre mondiale, les super-héros canadiens semblent subir le même sort que leurs voisins américains : passés de mode, ils sont rangés dans la naphtaline.
D'ailleurs ils ont perdu leur raison d'exister : les restrictions terminées, les comics américains franchissent à nouveau la frontière et reprennent leur place. Et il y a une différence de taille : les comics canadiens sont alors appelés les «Canadian Whites» car ils sont en noir et blanc. Tandis que les Américains reviennent imprimés en couleur et donc plus attractifs. Les comics US reprennent un monopole... en attendant les premières VF.

Québec et « Comiques »

Le concept de comics en «VF» se limite le plus souvent, pour les collectionneurs francophones européens a des éditeurs comme Panini France, Semic/Lug ou, pour les plus anciens, Artima et Sagédition. Certains se souviendront fugitivement d'Interpresse (voir p.86-88). Mais qui pensera à regarder du côté du Québec ? Avouons-le benoîtement, le fan européen de comic books fait bien souvent, à tort, cette distinction grossière insultante pour nos «cousins» d'Amérique du Nord: les «Versions Francophones» seraient centralisées sur le «vieux continent» tandis que l'Amérique du Nord serait, elle, entièrement livrée aux comics en «Version Originale». C'est faire peu de cas des éditeurs du Québec qui pendant des années, soucieux d'apporter à leurs lecteurs les super-héros américains dernier cri, n'en demeurèrent pas moins de farouches défenseurs de la langue française en leur pays. Et les comics en version Québecquoise, ce fut avant tout, pendant des dizaines d'années, l'éditeur Héritage. Enfin... au début, dans les années 60, au moment de lancer des revues comme *Hulk* et les *Quatre Fantastiques* sur le marché canadien, le label s'appelait... les Editions Soleil (sans aucun rapport avec l'actuel éditeur français du même nom). Un nom vite abandonné au profit, donc, d'Héritage, au fur et à mesure que l'activité se développait.

Le collectionneur contemporain s'amusera de quelques traductions intégrales de l'époque qui utilisaient le terme littéral «comique» au lieu de «comic». Ce qui, par exemple, donnait comme sous-titre aux *4 Fantastiques*, en lieu et place de la phrase "the World's Greatest Comic" : «Le plus grand comique du monde». La traduction est littérale, mais pour les lecteurs français qui sont habitués à ne pas traduire «comiques», pour éviter qu'on ne confonde, justement, «comics» et artistes de music-hall, la chose interpelle un peu. Cousine distante de la traduction française (ou vice-versa), la transposition quebéquoise se distingue, bien sûr, par des choix complètement différents, souvent à la fois plus fidèle à l'esprit américain (on n'y traduira pas, par exemple, «Nightcrawler» par «Diablo» comme ce fut le cas en France) tout en respectant le bon français (ainsi connus en France sous leurs noms américains, Colossus et Angel seront parfaitement traduits «Colosse» et «L'Ange» au Québec).
En fait, le succès fut suffisant pour qu'Héritage se mette à traduire massivement non seulement la production Marvel mais aussi celle de DC. Très vite, on distingue les séries en couleurs et celles traduites seulement en noir et blanc. Héritage se spécialise dans un «format double», c'est à dire que les parutions ont deux numéros. Par exemple Daredevil 51/52 s'énumère ainsi parce qu'il contient l'équivalent de deux épisodes américains. Puis pour les séries les plus cotées (Star Wars, X-Men) on en arrivera au «format triple», soit l'équivalent des «Versions Intégrales» qu'on a connu en France à partir de la fin des années 80...
De fait, aujourd'hui encore, les versions québecquoises d'Héritage, en dehors de la «curiosité» qu'elles représentent pour un collectionneur européen, peuvent avoir encore un autre intérêt. Elles sont en effet un stock important d'histoires traduites pendant près de deux décennies et peuvent être une alter-

Heritage : le principal pourvoyeur de VF au québec dans les années 70-80. Tout y était traduit à la lettre selon les directives de la très stricte Loi 101.

native assez intéressante pour les lecteurs ne parlant pas l'anglais mais qui voudraient cependant récupérer des versions plus proches de la réalité, par opposition à la multitude d'épisodes charcutés, censurés, retouchés en France dans les années 70 et 80 par Artima ou Lug pour des raisons techniques ou légales. Bien sûr, pour les francophones européens, trouver des traductions d'Héritage peut s'avérer plus compliqué encore que de trouver un comic-shop dans certaines régions, mais à l'heure d'Internet, la chose devient de plus en plus accessible...

Les enfants de Captain Canada

Ce n'est qu'à la jonction des années 60 et 70 que les super-héros made in Canada (et cette fois-ci même au Québec) refont leur apparition, sous l'effet de deux facteurs : le développement du phénomène des fanzines et underground et la fascination envers le modèle du héros américain et son symbole, sujet facile à des hommages ou des pastiches : Captain America. Du coup apparaîtront une ribambelle (environ une dizaine) de «Captain Canada» dans des fascicules amateurs qui n'ont pas laissé beaucoup de traces.

En 1975, c'est au tour de l'anglophone *Captain Canuck* (création de Ron Leishman et Richard Comely) de prendre son essort. Il s'agit d'un chef scout, Tom Evans, soumis par accident à un rayon d'origine extra-terrestre, qui lui donne des pouvoirs surhumains. Par rapport aux autres héros patriotiques canadiens, celui-ci a la particularité de vivre dans le futur (en 1990, ce qui est à l'époque, le futur des auteurs) et de lutter contre le communisme (Eh oui, en 1975, on n'était pas encore sorti de la guerre froide) au sein du CISO, une sorte de SHIELD américain. Rapidement on rencontrera d'autres héros très typés, comme RedCoat, stylisant une sorte d'uniforme de la police Montée ou encore «Kebec». Outre son propre

Si vous avez vraiment envie de bagarre...
...que diriez-vous d'essayer contre . . .
LE GLOUTON !
Bon. Maintenant, les leur, vous savez qui est - l'Arme X . .
Une vraie centrale énergétique vivante capable d'asseoir quelqu'un sur son derrière d'émeraude !

comic, Canuck aura la distinction d'avoir son propre comic strip, repris en feuilleton dans divers journaux Canadiens... *Captain Canuck* durera 14 épisodes (et quelques spéciaux), d'une qualité assez fluctuante (débutant avec un graphisme tout juste fanzineux, coloré aux feutres, pour s'améliorer un peu sur la fin) jusqu'à ce que finalement sa série s'achève pour de bon en 1981. Entre autre curiosité, on notera dans le #4, qu'on aperçoit même un guest-star très spécial : Tintin, lui-même, parmi les personnages secondaires...

En 1993, Richard Comely remettrai le couvert en ressortant son personnage sous une nouvelle mouture. Cette fois, plus d'histoire de futur ou de guerre froide. Il s'agit d'un autre Captain Canuck, portant le même costume mais dont l'histoire est assez différente, puisque, forcément, on avait vu que les années 90 n'avaient pas tournées comme prévu par Comely. Entre-temps, les super-héros canadiens ont «changé de crémerie». Attiré par le marché canadien et notant, peut-être, l'émergence de ces héros locaux, Marvel décide de créer des super-héros canadiens. Avant eux des super-menaces (Wendigo, le monstre cannibale des Grands Nords, dans *Incredible Hulk vol.1 #162* (avril 1973, en France dans *Gamma #4*) puis enfin le plus célèbre des héros canadiens made in America : Wolverine (*Incredible Hulk vol.1 180-181*, octobre/novembre 1974, en France dans *Gamma #11*). Celui-ci, à l'origine pas imaginé comme un mutant, est cependant reformulé quelques mois plus tard comme membre des X-Men. Quelques temps il y périclitera, jusqu'à l'arrivée du dessinateur John Byrne qui, après avoir passé des années au Canada, s'intéressera au canadien du groupe et le mettre plus en valeur. Wolverine devient alors l'une des stars principales de la série si bien que Byrne va créer tout un groupe de super-héros canadiens, la Division Alpha (*Uncanny X-Men #120*, avril 1979, en France dans *Spécial Strange #25*), pour servir de personnages secondaires dans *Uncanny X-Men*. Et là, il convient de faire une grande boucle. Car voyez-vous, la Division Alpha plonge ses racines dans les héros canadiens que nous venons d'énumérer depuis le début de cet article. Le chef de l'équipe, Guardian, porte un costume vraiment très similaire à celui de Captain Canuck. Evidemment les deux costumes sont inspirés du même drapeau canadien mais la feuille d'érable ne peut tout expliquer. Dans le groupe on compte aussi une déesse, Harfang (Snowbird) dont on apprendra plus tard que c'est la fille de la déesse Nelvanna (orthographiée Nelvanna, avec deux «n»). C'est un peu comme si Harfang était la fille de la Wonder Woman de l'âge d'or canadien) et à des degrés divers une partie des membres de la Division sont tantôt un rappel du folklore du pays, tantôt un «emprunt» aux super-héros indigènes. Et par un nouveau retour de balancier, l'apparition de la Division Alpha, série américaine mais également diffusée au Canada, amènera un certain nombre d'imitations locales. Après avoir copié Captain Canuck, Guardian le leader d'Alpha, sera à son tour visuellement plagié pour donner naissance à un certain Northguad (une autre incarnation du drapeau canadien, accompagnée cette fois de sa «sidekick» Québecquoise, Fleur-de-Lys) et à d'autres personnages du même cru... Les Français font habituellement la distinction Québec= zone francophone au Canada mais il existe une minorité à l'intérieur de la minorité : une petite partie des québecquois sont anglophones. Pas de problème : depuis 1995, ils ont eux aussi leur propre super-héros : Anglo-Man, qui pourfend les adversaires du bilinguisme ! Finalement, en 1996, ce sera la consécration pour cette pépinière de héros de l'Amérique de l'extrême Nord : la poste canadienne honora 5 des principaux super-héros du pays à travers une série de timbres commémoratifs et de cartes postales : Nelvana, Johnny Canuck, Fleur-De-Lys, Captain Canuck, sans oublier le premier super-héros à devoir quelque chose au Canada : Superman, bien sûr !

[1] A noter aussi qu'un des principaux studios d'animations canadiens s'appelle Nelvana (*Franklin la Tortue, Donkey Kong Country* et *même . les WildCATS de Jim Lee*) pas par hasard mais parce qu'à sa fondation, le premier acte de ses créateurs fut de racheter les droits de l'heroine Nelvana et de Johnny Canuck.

contrôle d'identité contrôle

Photo : Xavier Fournier

Nom : Coipel
Prénom : Olivier
Age : 29 ans
Identité : secrète
Base d'opération : Paris
Pouvoirs : voudrait pouvoir maîtriser le temps pour arrêter d'être en retard !

Ne pestez plus ! Il y a bien (enfin) un dessinateur français dans l'univers des comics : Olivier Coipel. Vous ne le connaissez pas encore ? Normal, son travail n'a encore jamais été publié en version française. Mais ça ne saurait tarder puisqu'il est l'actuel dessinateur des *Vengeurs (Avengers)* depuis le mois de mars 2003 (en V.O).

Olivier, à la base, n'est qu'un fan de comics modéré : *"J'achetais Strange et Spécial Strange quand j'étais plus petit, mais pas plus, ça coûtait assez cher !"*. Néanmoins, il sent qu'il est fait pour le dessin et intègre l'école d'art des Gobelins à Paris. À la faveur d'un accord avec le studio américain DreamWorks, on lui propose de partir à Londres puis, en Californie dès la sortie de l'école. *"C'est une chance*, déclare-t-il. *J'étais assistant animateur sur le Prince d'Egypte. Je faisais des croquis préparatoires, des rough. Ensuite, je suis passé animateur titulaire sur La Route d'Eldorado"*. En 1998, un de ses collègues l'entraîne à la grande convention des comics de San-Diego. Là-bas, il flashe sur le milieu. *"J'étais là, devant un de mes dessinateurs préférés (avec Travis Charest) : Marc Silvestri. Il recevait des jeunes talents. Voyant ça, j'ai été dans un coin dessiner quelque chose en vitesse. Je suis retourné voir Silvestri. il ne pouvait me recevoir et m'a renvoyé vers un des ses collègues. Mais mon dessin avait été fait à toute vitesse et je me suis fait rembarrer !"*. Mauvaise entrée en matière. Mais, déterminé, Olivier revient l'année suivante avec un portfolio de 10 pages, bien préparées. Top Cow n'est pas réceptif, alors il va chez DC. *"À San Diego, DC organise une tombola pour ne retenir que 50 jeunes qui pourront montrer leurs planches. Mon nom n'est pas sorti, mais j'ai abordé l'éditeur Mark Chiarello. Je lui ai fait pitié en lui disant que je venais de France et il m'a présenté à quelques éditeurs. Une semaine plus tard, on m'appelait pour me proposer Legion of Super-Heroes"*.

Olivier n'en abandonne pas pour autant DreamWorks. *"Je travaillais chez DreamWorks le jour et je dessinais Legion la nuit. À la fin de mon contrat, j'ai décidé de ne pas rempiler dans l'animation. Deux ou trois ans de ta vie à bosser sur des scènes qui durent trois secondes, c'est frustrant ! Je voulais me concentrer sur la BD"*.

Et chez DC, il intègre une petite équipe qui lui correspond assez bien. Le fait de travailler sur une série "non stratégique" lui permet d'apprendre les bases du métier, de se perfectionner sans avoir trop de pression. Les choses tournent si bien que notre artiste quitte finalement la Californie pour revenir s'installer à Paris.

Après trois ans sur "Legion", Olivier reçoit un coup de fil de C.B. Cebulski, un des éditeurs de Marvel qui lui propose de réaliser quelques couvertures. *"Je n'y ai pas prêté attention. Puis Joe Quesada lui-même m'a appelé pour me proposer les Vengeurs. Au début, j'ai refusé net. Je me sentais bien chez DC. Puis, d'autres personnes m'ont rappelé pour me faire des offres. Ils m'ont eu à l'usure ! Je leur ai même dit que j'étais perpétuellement en retard et cela ne les a pas découragés ! Ils m'ont proposé un cycle de 3 numéros puis les deux suivants réalisés par d'autres dessinateurs. J'ai fini par craquer"*. Chapeau Mr Quesada ! Olivier est donc chez Marvel pour deux ans, en exclusivité. Que peut-il bien vouloir de plus maintenant ? *"Que mes comics soient enfin visibles en France ! J'en ai assez de dire que je dessine des comics et que personne ne les connaissent. Peut-être aussi dessiner les X-Men ou Spider-Man. Mais je suis très heureux comme ça aujourd'hui"*. Et nous aussi de pouvoir compter parmi nos compatriotes un dessinateur aussi talentueux.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

Super-Boy made in France

Dans Comic Box (version mensuelle), nous avons souvent parlé de Mikros et Photonik comme étant les deux exemples les plus concluants de super-héros à la Française. Produits par un éditeur "VF" qui désirait donner plus à ses lecteurs tout en américanisant au possible l'ambiance, ils étaient même publiés à côté de vraies séries américaines (Mikros dans *Titans*, Photonik dans *Spidey*). Mais le plus actif de tous les super-héros Français reste extérieur à Lug/Semic et peut s'enorgueillir d'une carrière longue de 28 ans ! Super Boy (en deux mots ou, à l'occasion, avec un trait d'union) reste, et de loin, un précurseur des super-héros tricolores.

Dans la pépinière lyonnaise d'éditeurs de revues à petit format, Lug/Semic avait au début de sa carrière pour voisin et pour concurrent les éditions Impéria (appelées Editions du Siècle jusqu'au début des années 50), elles aussi implantées dans la capitale des Gaules et dont le créneau était plutôt la BD d'aventures (espions, cow-boys...). En 1949, les Editions du Siècle sortirent une revue anthologique pour regrouper différentes histoires, un "petit format" intitulé *Super Boy*. Rien à voir avec une série américaine de DC. La revue n'avait aucun rapport avec Superboy (en un mot), le Superman adolescent, ni avec aucun autre super-héros. En tout cas les premières années. En 1958, Robert Bagage, le fondateur d'Imperia, accepta pourtant de donner à la revue un héros attitré : Super Boy, héros de la science, naquit ainsi dans le n°112 de la revue du même nom. Il est l'invention de l'épouse de Bagage (laquelle signait alors du pseudonyme « Schwarz ») et du dessinateur Félix Molinari (qui illustrera la série jusqu'en 1970, avant d'être remplacé par divers artistes étrangers).

Il s'agit d'un « science héros », dans la lignée du Captain Future (la version originelle du Capitaine Flam) ou des plus tardifs Captain Comet et Adam Strange mais à la différence de tous ces personnages, le champ d'action de Super Boy se limite généralement à la Terre (bien qu'il compte quelques aliens occasionnels parmi ses ennemis). Ce héros en lui-même est très différent de Superman. Il est blond, terrien et il n'a pas de super-pouvoirs à proprement parler. Sa tenue lui permet de voler grâce à des jets fixés à la ceinture (le costume contient aussi divers gadgets avancés). Son entourage se limite principalement à sa sœur, Rochelle et à son oncle Matt (lequel est un peu à Super Boy ce que le Professeur Zarkov est à Guy l'Eclair, sans doute une autre inspiration de la série). En fait le gros point commun entre ce Super Boy et Superman c'est l'utilisation d'un insigne en forme de triangle (noir) incorporant la lettre « S ». D'ailleurs au bout de quelques années cet insigne disparaîtra, remplacé par un rond noir comportant les initiales « SB ».

Le succès sera suffisant non seulement pour assurer sa longévité à la série mais aussi pour lui ouvrir, comme pour plusieurs petits formats Français du moment, les portes d'une carrière internationale (*Super Boy* sera ainsi traduit en Italie par les éditions Dardo). A noter qu'à l'étranger un certain flou artistique était entretenu sur la provenance de ce pseudo-comic au point qu'aujourd'hui encore certains biographes italiens restent convaincus que Super Boy est une création d'origine américaine (?). La carrière de Super Boy, héros phare des petits formats, se poursuivra ainsi jusqu'en 1986, date à laquelle les éditions Imperia mirent la clé sous la porte. Passé cette date, ce que deviennent les droits du personnage tient un peu du mystère. N'ayant plus d'éditeur qui s'en reconnaisse comme propriétaire, Super Boy revient sans doute à ses auteurs. C'est à dire à la famille de Robert Bagage (qui s'est éteint fin 2002) et de sa première épouse d'une part et de l'autre de Félix Molinari (lui toujours vivant). Avec l'internationalisation du monde de l'édition, il est aussi très possible que toute tentative de relance du personnage nécessiterait de ménager Warner/DC, propriétaire du Superboy américain. Mais le héros en rouge (même si, en dehors des couvertures, sa carrière s'est déroulée surtout en noir et blanc) garde à la fois un certain charme et un potentiel captivant. Même si on ne devait jamais le revoir dans de nouvelles aventures (et cela semble hélas assez probable), Super Boy, ce grand-père futuriste des « Strangers », reste la preuve qu'il est possible pour une production française de s'inspirer des concepts américains et s'inscrire dans la durée.

Xavier Fournier

Ça s'est passé depuis le dernier COMIC BOX

■ La société TriLunar co-créée par **Joe Madureira** afin d'éditer des jeux vidéos n'a pas résisté à la tempête qui a secoué ce milieu. Elle a fermé ses portes fin 2002 sans avoir réussi à vendre le moindre jeu. Ce brave Joe s'est apparemment recasé chez l'éditeur de jeux Realm Interactive (client de NCSoft) comme Directeur Artistique. Comme en témoigne le dessin ci-dessous. Et les comics mon capitaine ?

■ Le pot aux roses à enfin été débusqué. **Arcade Comics** est bien la nouvelle boîte de **Rob Liefeld**. Il avait tout d'abord nié en être actionnaire (sûrement à cause des créanciers de ses précédentes sociétés...), mais a fini par avouer !

Cela dit, les mauvaises habitudes ont la vie dure, puisque non content de proposer ses comics avec de multiples (coûteuses et inutiles) couvertures variantes, il est aussi frappé du syndrôme du retard. Annoncé en octobre 2002, *Youngblood : bloodsport* n'était toujours pas paru en avril 2003 !

■ Les séries des années 80 continuent de se refaire une jeunesse en 2003. Même si les ventes des *Transformers* (sortis depuis en VF chez Semic) sont en baisse, la série a atteint des sommets (une pointe à 260 000 exemplaires aux USA pour le #1). *Les Maitres de l'Univers* ont débuté aux alentours de 100 000 ex. Les autres, comme *ThunderCats*, *Battle of the Planets* (également chez Sémic) ou *Robotech* se placent au-dessus des 50 000 nostalgiques.

■ Le challenge *"U-decide"* de Marvel, à savoir la possibilité pour les lecteurs de décider laquelle de trois séries (**Captain Marvel**, **Ultimate Adventure** et **Marville**) allait s'arrêter au bout de 6 numéros, était un ballon de baudruche ! En effet, aux dernières nouvelles, non seulement, aucune des séries n'est annulée après le #6, mais en prime, celle par qui le scandale était arrivé, **Captain Marvel**, écrite par Peter David, risque bien de coûter sa place à son auteur. Ah, au fait, une série sera bien annulée, **Marville** (écrite par le PDG de Marvel, Bill Jemas)... au #7 !

■ Le comic-book commémoratif des 10 ans d'Image n'est toujours pas sorti. Mais les figurines, elles, sont arrivées dans les magasins. Comme quoi, **Todd McFarlane** n'a pas de souci à se souvenir d'Image lorsque la marge est meilleure...

■ **Coraline**, la série que doit faire Terry Dodson chez les Humanoïdes Associés, change de titre. Mais celui-ci n'était pas encore connu alors que nous bouclions...

■ **Jeph Loeb** avait laissé la série animée de *Buffy contre les Vampire* "entre de bonnes mains" lorsqu'il est parti s'occuper de **Smallville**. Manque de pot, les héritiers ont dû avoir la main froide parce que la série a été annulée avant même d'être réalisée.

■ Chez **Warner**, on ne sait plus quoi faire ! Alors que *Spider-Man* a été le plus gros succès cinéma et DVD de 2002, et que les héros Marvel seront plutôt bien représentés à l'écran en 2003, Warner n'en finit plus de ne rien décider quant à l'avenir de ses projets comics. **Superman** a été refilé à Brett Ratner. Celui-ci a confessé un budget colossal de 180 millions de dollars mais a abandonné le navire-- faute d'avoir trouvé "son" Superman-- au mois de mars. Aucun des Batman annoncés ne devrait se faire. On parle maintenant d'un "Batman : the Frightening", avec l'épouvantail en grand méchant. Quant au projet **Superman vs Batman**, il a été repoussé aux calendes grecques (et ça tombe bien puisque Wolfgang Petersen qui devait s'y coller a préféré opter pour un péplum !). Un film sur **Catwoman** se précise cependant. Avec (sous toutes réserves) Halle Berry (*X-Men*) dans le rôle-titre et probablement le Français Pitof (Vidocq) derrière la caméra.

■ Côté télé, ce n'est guère mieux ! Warner a fait annuler **Birds of Prey** au bout de 13 épisodes. L'audience n'était pas si mauvaise, mais le studio n'aimait pas le ton de la série (et le budget...). Va comprendre, Charles...

■ Au niveau de l'animation, les **Teen Titans** seront le clou de l'année 2003. La diffusion est prévue sur Cartoon Network USA dès le mois d'août (et bientôt ici, sur France 3). Quant à **Static Shoc** (adapté d'une vieille série Milestone Comics), il renoue avec ses racines en accueillant **Batman**, **Superman** et la **Justice League** dans sa bonne ville de Dakota City.

■ **Geoff Johns** n'aura fait qu'une brève apparition dans l'univers Marvel. Il vient d'annoncer la signature d'un contrat d'exclusivité de trois ans chez DC, qui fait de lui le scénariste de comics le mieux payé du moment. Du coup, en plus de **JSA**, **Hawkman** et **Flash**, il récolte aussi la responsabilité de la nouvelle série **Teen Titans**. Son run sur **Les Vengeurs** (Marvel) se poursuit encore quelques numéros, de manière à conclure environ deux ans de continuité. Mais en dehors de Marvel et DC, Johns travaille aussi sur une nouvelle série, **Ekos**, pour Aspen, le label que monte **Michael Turner** (Fathom).

■ Il semble que la roue tourne pour **Nicolas Cage**. Après s'être "excusé" sur **Ghost Rider** dont le script (signé David Goyer) ne lui plaisait pas, le voilà de retour sur le projet avec un nouveau scénario. On ne se refait pas...

Le mauvais esprit des Super-costards

Imaginons qu'au moment d'enlever votre veste, celle-ci refuse de vous quitter... ou que, pire, elle tente de vous tuer. Vous vous poseriez des questions sur votre santé mentale, non ? Eh bien chez les super-héros, cet incident n'est pas si rare...

Le costume, chez n'importe quel super-héros, est le symbole ultime de l'identité au sens le plus strict de ce terme. Pas seulement dans une finalité d'identification mais aussi dans le but d'affirmer la reconnaissance du «moi» du héros. C'est un peu comme si les héros portaient sur tout leur corps leur «totem», la version «haute-couture» d'une tenue tribale qui fait de chacun d'eux, en apparence tout au moins, un être unique. Le super-costume est donc chargé de symboles et devient même parfois objet de culte. Dans la série *Kamandi* des années 70, qui se déroule dans un futur post-apocalyptique, l'un des seuls éléments du présent à avoir survécu est l'indestructible costume de Superman, vide, que diverses sectes se disputent comme s'il s'agissait d'un saint-suaire. Le costume est indéniablement un élément important du mythe du super-héros. Parfois, pourtant, ce symbole d'identité se rebelle et se retourne même contre celui qui le porte... Le cas le plus connu restant Spider-Man/ Venom : à l'issue de la maxi-série *Secret Wars (Guerres Secrètes)*, l'homme-araignée croit se fabriquer un tout nouveau costume, noir. Rapidement il va lui découvrir de nombreux pouvoirs organiques... Et en l'espace de quelques numéros, le héros se rend même compte que ce qu'il avait pris pour un costume, est en fait une créature polymorphe d'origine extra-terrestre.

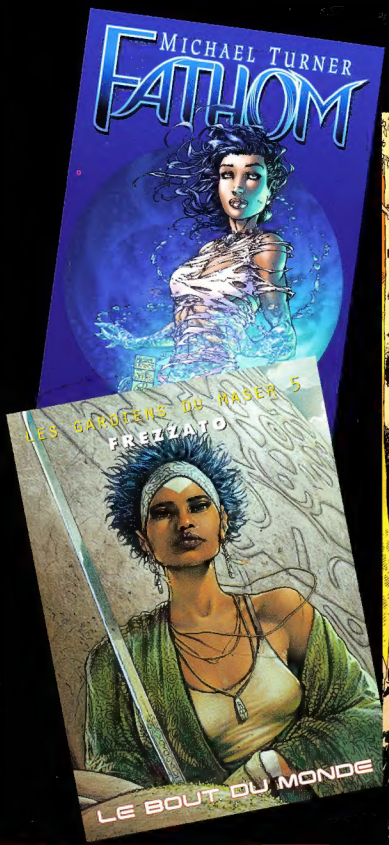
Cette dernière n'a d'autre but qu'établir une relation symbiotique avec lui, c'est à dire de s'arranger pour que Spider-Man n'ôte plus jamais ce bien curieux costume. Et comme il ne l'entend pas de cette manière, Spidey devra trouver un moyen de se séparer de ce vêtement un peu trop collant... Ce qu'il fait, grâce aux ressources scientifiques des 4 Fantastiques. Même si, quelques mois plus tard, il se retrouve face au costume décidé à se venger d'avoir été ainsi repoussé : l'extra-terrestre s'est trouvé un nouveau «porteur» ! Eddie Brock, qui, sous le nom de Venom, n'aura de cesse de le poursuivre tant que «Spidey» n'aura pas payé de sa vie son refus. Dans la même veine, il y a l'exemple d'Iron Man, qui a vécu l'étrange expérience de voir son armure «piraté» de l'extérieur deux ou trois fois dans sa carrière, sans que, bien que présent dans ce même costume, il puisse s'y opposer. Un jour même, le voilà qui découvre que son armure-machine a développé une conscience ! Le super-costume ayant décidé de s'approprier la vie de son propriétaire, il faudra plusieurs épisodes (*Iron Man vol.3 #26-29*, à partir de mars 2000) à l'inventeur Tony Stark pour arriver à bout de sa création. Car c'est bien de ça qu'il s'agit : le protagoniste de l'histoire s'est construit un ego qui, symbolisé par le costume, menace à un moment de le supplanter. L'homme risquant alors d'être avalé par l'image qu'il projette. Se faire piéger par son identité costumée n'est pas une chose aussi rare qu'on pourrait le croire au royaume des super-héros, ni d'ailleurs un phénomène récent. Chez DC Comics, en août 1964, le héros Atom subit déjà une menace suivant le même procédé. Il doit ses pouvoirs à un fragment d'étoile contenu dans sa ceinture, qui lui permet de changer de taille. Seulement voilà, en bon précurseur des costumes de Spider-Man et Iron Man, le morceau d'étoile révèle un jour (dans *Atom #14*)

qu'il est intelligent, animant le costume pour tenter de détruire son propriétaire... mais aussi le reste du monde.

Dans la logique souvent raccourcie des comics, une apparence équivaut à une mentalité, et même souvent à une personnalité distincte. Celui qui abandonne un costume risque ainsi de le voir prendre une vie propre. Et celui qui adopte une apparence anciennement détenue par quelqu'un d'autre, risque tout autant de le regretter. En 2000, à partir de *Fantastic Four vol.3 #26* (on s'étonnera d'ailleurs de la synchronicité avec les épisodes d'Iron Man parus en même temps), Mister Fantastic, le leader du groupe, se retrouve ainsi piégé dans l'armure du Docteur Fatalis, son pire ennemi. Et il ne lui faudra que quelques mois avant que cette apparence forcée ne l'influence et qu'il commence à se comporter comme Fatalis. Quitte à se prendre une veste, dans l'univers des super-héros, autant faire attention que ce soit bien la bonne, sous peine de devoir souffrir de troubles d'une personnalité qui ne serait pas la vôtre. On imagine l'ambiance dans le super-vestiaire...

Xavier Fournier

Read Different.



EDITIONS USA

DISPONIBLES EN LIBRAIRIES • Distribution : LA DIFF'

Depuis 5 ans, COMIC BOX s'est imposé comme la référence incontournable des magazines dédiés à la Bande Dessinée Américaine.

Après un premier volume remarqué en librairies, COMIC BOX revient fêter le débarquement des héros de BD américaine au grand jour.

Au programme : encore et toujours du matériel 100% inédit !

• Des analyses : Que cache l'engouement d'Hollywood pour les comics ?
Qui sont les nouveaux créateurs qui enflamment le coeur des fans ?
Les éditeurs indépendants survivent-ils dans l'ombre des majors ?
Et les Français dans tout ça ?
Découvrez les nouvelles tendances, et les séries à venir.

• Des interviews : Brian Michael Bendis (scénariste d'Ultimate Spider-Man, Ultimate X-Men, Daredevil et Powers), Jim Lee (actuel dessinateur de Batman et créateur de Wildstorm comics), Marc Silvestri (dessinateur, créateur du label Top Cow,...), Chuck Austen (scénariste des X-Men, dessinateur d'Elektra), Mike McKone (dessinateur des Exiles et des Teen Titans).

• Des "interludes graphiques" jamais publiés en France et signés par les plus grands : Tim Sale, Andy Park, John Cassaday, Richard Isanove, ...

EDITIONS USA